DARKWING DUCK

- Aventuras en la ciudad de San Pato

GOOF TROOP

- "Super" diversión a tope en la isla misteriosa

BUBSY

- El héroe más veloz de Super Nintendo

Aladdin

Diciembre-Enero 93/94

Segunda Época Número 2

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby sea pequeño, calvo y sin músculos, tiene un arma gigante: su apetito. Se lo engulle todo en su camino hacia Dreamland.

GAMEBOY™

Nintendo®



Revista del Club Nintendo de España • Diciembre-Enero 1993/94

¡ALADINO Y LOS JUEGOS MARAVILLOSOS!



Este número está plagado de grandes héroes y simpáticos personajes que nos harán disfrutar de maravillosas aventuras, cada una de ellas con su toque especial. ¡Eso sí!, todas tienen un denominador común: diversión y entretenimiento garantizado.
Enigmas por resolver, amigos por rescatar, duros enemigos que vencer... ¿Te atreves con todo?...

Más información, esta vez sobre los títulos con los que vas a poder jugar ¡ya!.
En SUPER NINTENDO: STRIKER: el juego de fútbol que estabas esperando. COOL SPOT: la mascota más "fresca" de Nintendo. Y una envolvente aventura llena de magia y misterio, ARCUS ODYSSEY.



Y para GAMEBOY : DENNIS THE MENACE, o sea, DANIEL EL TRAVIESO, ¡no te imaginas las que puede llegar a "liar"!. Para los amantes del riesgo, ROAD RASH, una carrera de motos en la que todo está permitido...

Si quieres estar enterado de todo lo relacionado con NINTENDO y nuestro CLUB, ¡esto es lo tuyo!. Para empezar, te vamos a informar con todo lujo de detalles, de nuestra nueva ubicación y números de teléfonos. Seguiremos contándote los secretos de los jugones, y por supuesto, todos los hallazgos que ha descubierto el tenaz y arriesgado SOFTWARERO INDISCRETO. Y nuestro sensor particular, el MARIÓMETRO recoge vuestras opiniones y sugerencias...

Definitivamente, ¡tienes que leerlo!.





En la Portada

Aladino, nuestro juego más "Genial". (Página 6).

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

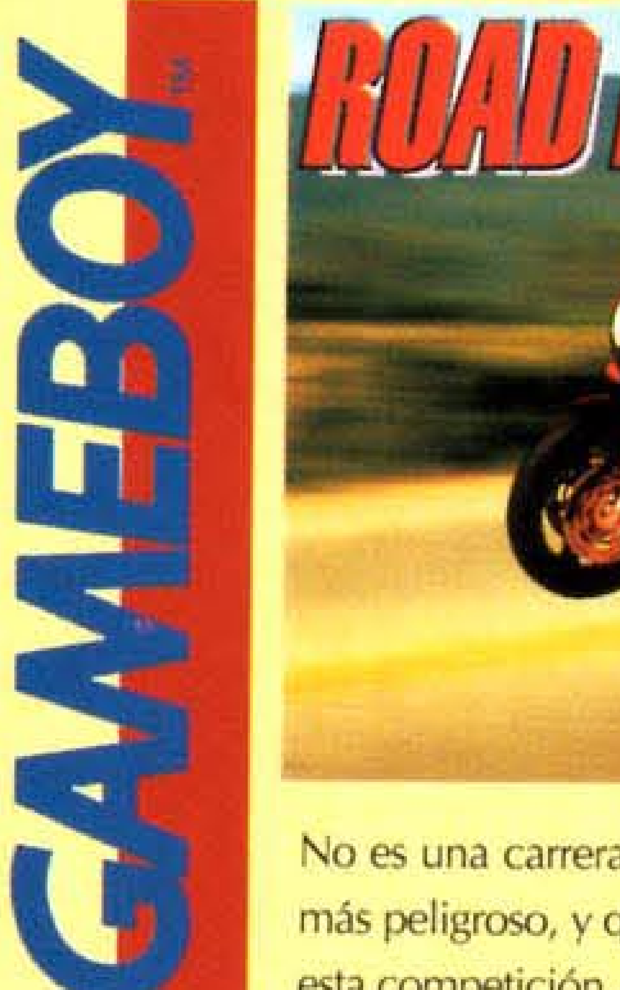
Coordinación Editorial:
Mercedes Barrio

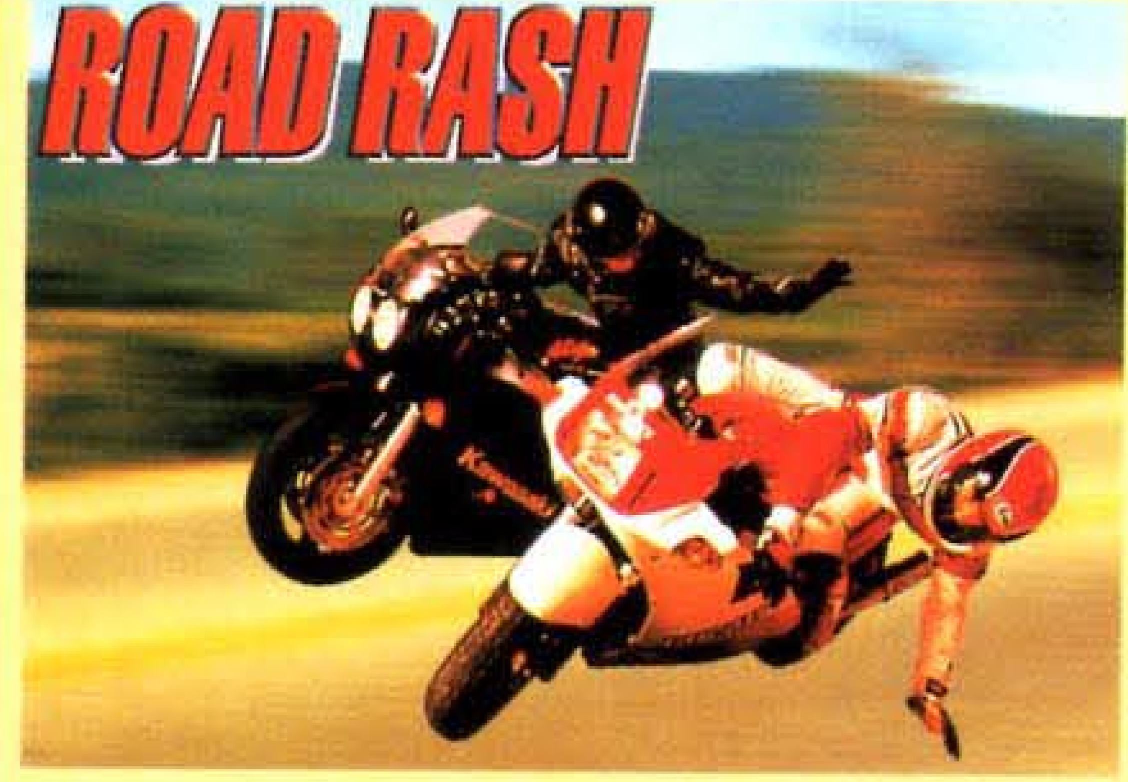
Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
AD Agencia de Diseño
Fotocomposición:
Alba
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992

NOVEDADES





TIPO DE JUEGO:	DEPORTIVO
JUGADORES:	UNO

No es una carrera de motos cualquiera, es algo bastante más peligroso, y quizás por ello resulta más atrayente. En esta competición, sólo hay una consigna: **ganar**.

Si para lograrlo tienes que propinar algún que otro "golpe bajo", ir a una velocidad endiablada, o "burlar" como sea a la policía, ¡es cosa tuya!. La originalidad es pues, una de las características a destacar en este título. En cuanto a las posibilidades y elementos que nos brinda el juego, son de lo más variado. Para empezar, hay cinco pistas diferentes, cada una de ellas con sus peligros específicos: curvas zigzagueantes, hermosos paisajes - que te pueden entretener y consecuentemente provocar tu caída-, excesivo calor -que hará peligrar el buen estado de los neumáticos-... También podrás elegir entre seis tipos de motos diferentes, siempre y cuando acabes una carrera entre los cuatro primeros.





De esta forma, serás recompensado con 1.000 dólares que podrás emplear para adquirir una moto mejor, o pagar una multa y así evitar el siempre desagradable calabozo. Por último, pero no por ello menos importante, es aconsejable, estudiar a los policías y compañeros de carrera, ya que te pueden complicar la existencia considerablemente, si desconoces sus manías y costumbres.







SUPER NINTENDO

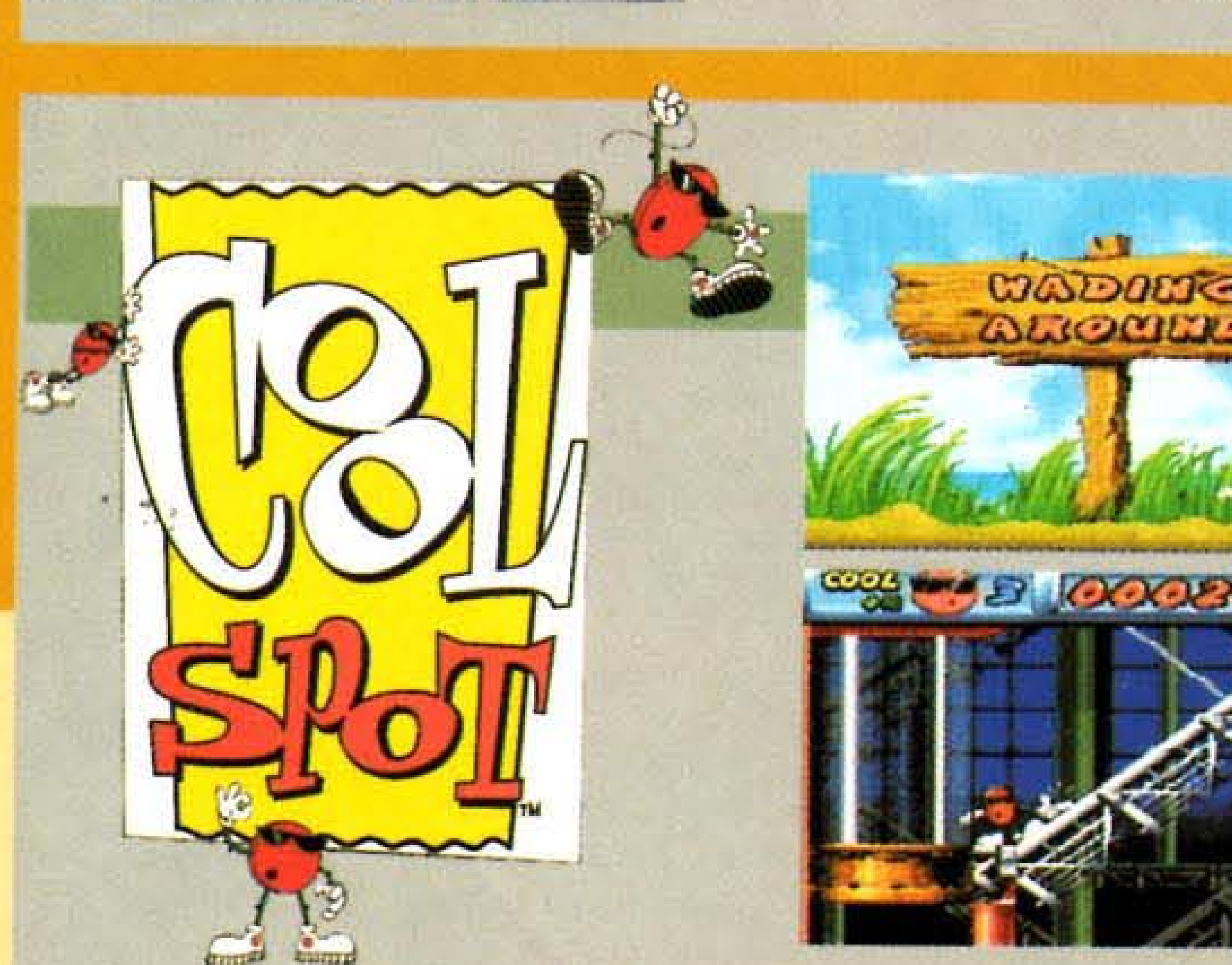
TIPO DE JUEGO:	ARCADE / AVENTURAS
JUGADORES:	UNO Ó DOS



La Leyenda de Leaty es el eje principal en torno al cual, gira toda esta maravillosa historia. La Leyenda cuenta cómo una terrible noche, la Princesa Leaty, luchó hasta el límite de sus fuerzas, contra la malévola bruja Castromira. La valiente princesa, fue herida mortalmente, pero nada la detuvo, siguió empuñando la Espada de la Luz, hasta que se aseguró la victoria.

Por esta razón, la Espada se convirtió en el símbolo de la Esperanza y la Bondad para los habitantes de Arcus, incluso después del fallecimiento de la princesa. Pero, desgraciadamente, la Leyenda no acaba ahí... Sigue contando que algunos hombres no fueron iluminados por la **LUZ**, y se convirtieron en siervos de la **OSCURIDAD**. Su fé era intensa, y tenían la firme creencia de que Castromira volvería al cabo de los años, y esta vez ganaría la batalla a la LUZ. Para lograr sus oscuros propósitos, robaron la Espada de Leaty, y la depositaron en "La Cueva donde el Semidiós Lloró", lugar donde se ocultaba Castromira, esperando el glorioso momento. Los cuatro valientes caballeros Arcusianos, ya han partido en busca de la Espada: Jedda, Erin, Diana y Bead. Cada uno de ellos tiene sus poderes mágicos, sus aliados y sus sabidurías específicas, y no dudarían en dar su vida por la causa. Pero, el laberinto que tienen por delante es complejo, lleno de enigmas por resolver, pócimas engañosas y gran cantidad de enemigos dispuestos a todo para defender a su Gran Dama de la Oscuridad, Castromira, de la cual -aunque nadie ha conseguido verla aún- se dice que adopta hasta mil formas diferentes.

El reto es grande y la dificultad extrema. Seguro que hay maneras más sencillas para entrar a formar parte de una Leyenda... Si has pensado esto, aunque sólo haya sido durante un segundo, Arcus Odyssey no es lo tuyo.



SUPER NINTENDO

TIPO DE JUEGO:	PLATAFORMAS
JUGADORES:	UNO

"Mi nombre es Spot, Cool Spot, y tengo licencia para jugar. Soy guapo, simpático y modesto, ¡muy modesto!. No sé si será por mi atlética figura, por mis sugestivos contoneos, o estas gafas oscuras que me veo obligado a utilizar para evitar el continuo acoso de mis admiradoras, pero lo cierto es que ligar para mí es ¡un juego de niños!. Así pues, dedico mi valioso tiempo a realizar ▶

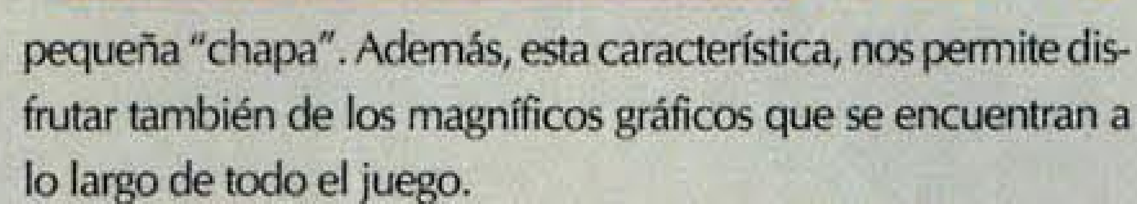
NOVEDADES

▶ actividades que vayan más acorde con mi elevado coeficiente intelectual, y por supuesto que entrañen riesgo, ¡me gusta el peligro!".
Así se define esta singular mascota, que con toda su frescura protagoniza esta simpática aventura. Toda ella resulta de lo más original, pero sin duda lo más logrado, es que durante todo el juego, el protagonista y jugador -representados por COOL SPOT- , conservan su diminuto tamaño, sin embargo el mundo que los rodea se muestra a tamaño real. Es realmente curioso ver, por ejemplo, unos walkman tal y como los vería una









pequeña "chapa". Además, esta característica, nos permite disfrutar también de los magníficos gráficos que se encuentran a lo largo de todo el juego.



Buena música, ambiente playero a tope y diversión a raudales. Como diría el propio Cool Spot: "una aventura de lo más enrollada".

SUPER NINTENDO

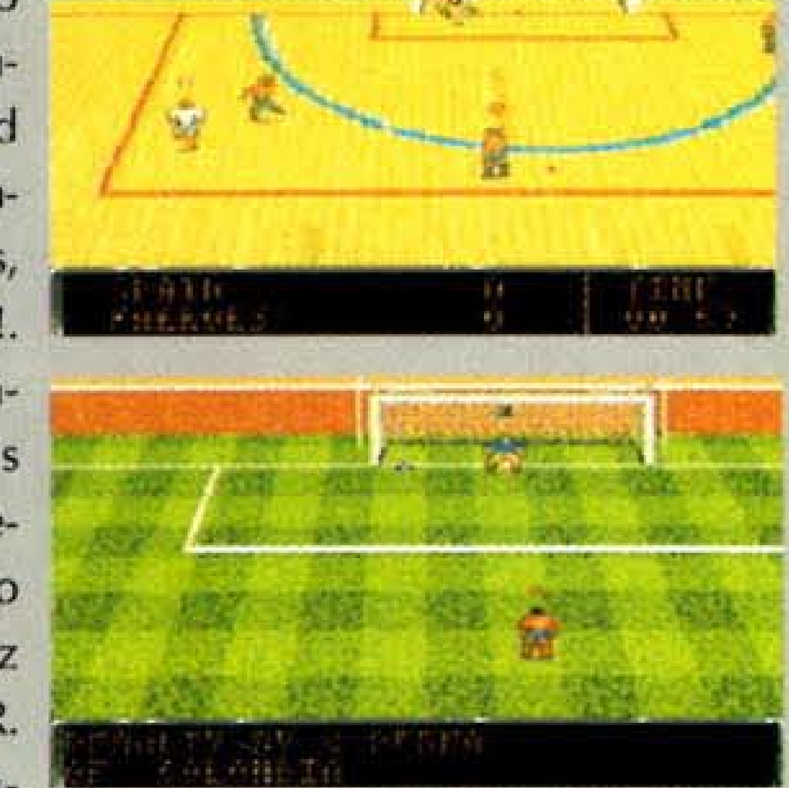
STRIKER

TIPO DE JUEGO:	DEPORTIVO
JUGADORES:	UNO Ó DOS

Dentro de poco más de seis meses, se vivirá en EE.UU. uno de los mayores espectáculos deportivos del mundo, el Mundial de Fútbol.
A todos nos gustaría estar allí animando a nuestra selección, pero por si las cuestiones monetarias -o de otra índole- nos lo impiden, tenemos STRIKER.
La cantidad de menús de opciones de las que dispone este título, así como, el hecho de que los jugadores son de sobra conocidos, puesto que muchos de ellos ya han defendido los colores de su país -en el Mundial del 90-, hacen de STRIKER, el juego de fútbol más completo que se ha realizado hasta la fecha.

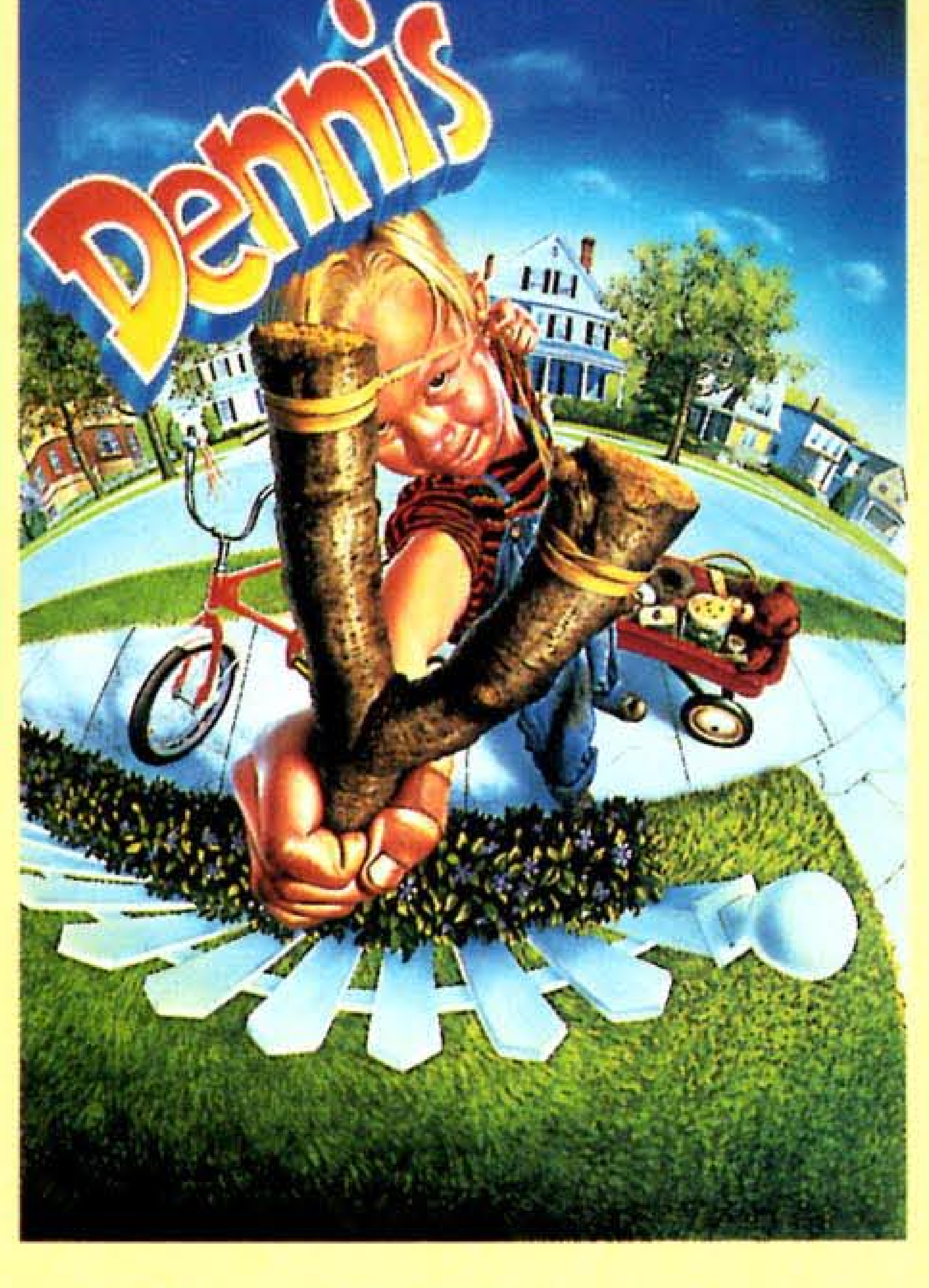


Podrás elegir entre 64 equipos internacionales, jugar un partido de entrenamiento, una Copa del Mundo, un campeonato de exhibición.... También tendrás la posibilidad de perfeccionar los disparos desde el punto de penalty, siendo el jugador o el portero, según tu criterio. Podrás elegir las distintas estrategias dentro del juego de tu equipo e incluso la opción de jugar a fútbol sala. Además, cuando metas un gol, tendrás la posibilidad de visionarlo cuantas veces quieras, ¡como en la tele!.



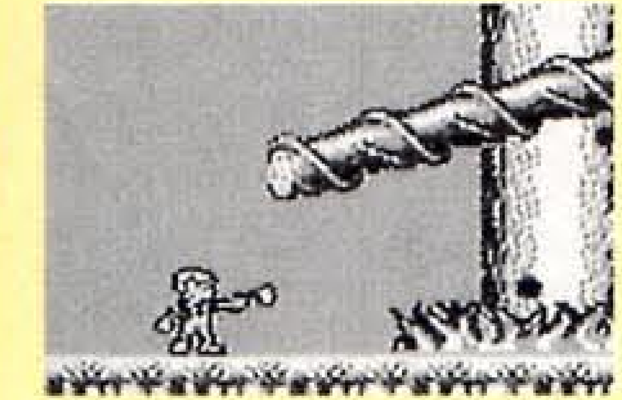
Lo explicado anteriormente, es sólo una pequeña muestra de todo lo que es capaz de hacer STRIKER.
Así pues, el fracaso o el éxito de tu equipo, depende exclusivamente de tu habilidad a la hora de marcar un GOOOOOOOOL.

GAMEBOY

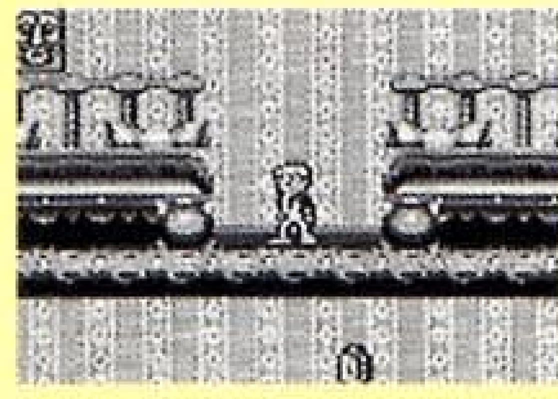


TIPO DE JUEGO:	PLATAFORMAS
JUGADORES:	UNO

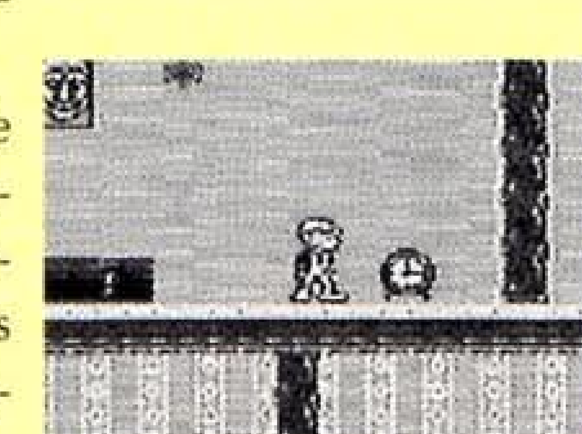
¿Quién no conoce a Daniel El Travieso?... Sus primeras apariciones se produjeron en cómic, después debutó en la tele con dibujos animados y más recientemente en el cine, con una peli de lo más entretenida. Así pues, todo el mundo ha visto alguna vez a Daniel en acción, y todos hemos llegado a la misma conclusión:

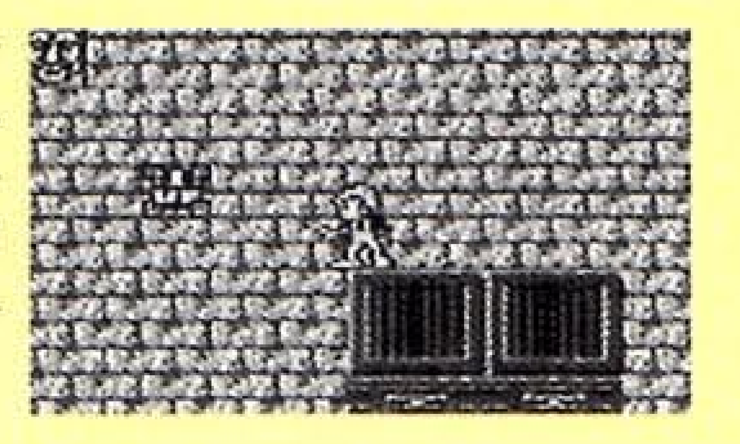


Daniel es el típico niño revoltoso, que nadie quiere tener cerca, pero al que todos -mayores y pequeños- hemos envidiado en algún momento, ¡se lo tiene que pasar tan bien!...
Ahora es nuestro momento, ya que todos los usuarios de Gameboy (y también los de SUPER NINTENDO), vamos a tener la oportunidad de convertirnos en el niño más travieso jamás visto, y hacer todas las "trastadas" que se nos antojen, bueno, está bien, con un pequeño toque de moderación.



Aparte del ingenio de cada uno, hay que tener preparadas las armas típicas para estas "delicadas operaciones": lanzaguisantes, tirachinas, pistola de agua... ¡Temblad, inocentes mortales, Daniel el Travieso tiene nuevos aliados!.





ALADDIN, UNA AVENTURA "GENIAL"

Según la leyenda, en un lugar muy lejano, hace ya muchos años, existió una floreciente ciudad llamada Agrabah. Cada amanecer, los mercaderes preparaban sus puestos llenos de extrañas y valiosas mercancías, y al atardecer contaban sus ganancias y volvían a sus hogares siempre satisfechos. Todo transcurría con normalidad, la gente era feliz con sus labores cotidianas, pero esta situación no duraría mucho tiempo...





Algo se tramaba en Palacio, y sólo Yafar, el malvado consejero del Sultán podía estar detrás de aquello. Había dedicado toda su vida a buscar y reunir las 2 mitades del milenario escarabajo de oro, y esa noche lo había conseguido. Con él, el secreto de la Lámpara estaba tan cerca que casi podía sentir dentro de sí lo que tantos años había perseguido: el poder ilimitado. Sólo alguien tan honrado y puro de corazón como Aladino podrá cambiar el terrible final de esta leyenda, y sólo alguien tan hábil y diestro como tú podrá dirigirle en su fantástica aventura. Únicamente queda preguntarnos una cosa: ¿te atreves?



EL MERCADO DE AGRABAH



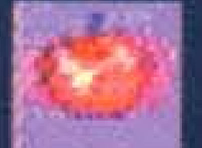
Como todas las mañanas, la pobreza de Aladino le obligó a robar algo con qué alimentar a su inseparable compañero Abu, un simpático monillo que era su más fiel amigo. Pero esta vez fue visto por los guardias, que al descubrir su fechoría, intentaron capturarle. En la huida, las calles de Agrabah parecían interminables.

-. La astucia de Aladino no tenia límites porque en los momentos más difíciles desplegaba su alfombra con el objeto de poder flotar en el aire largo rato. De esta forma esquivaba más fácilmente a sus numerosos enemigos.



Leyenda

Añade un punto a la energía de Aladino y repone todos.



Aladino emplea las manzanas como arma para atontar a sus enemigos.

Aladino usa la alfombra para flotar en el aire durante unos instantes.



Repone un punto la energía de Aladino.



El escarabajo de oro permite a Aladino acceder a la ruleta de la fortuna del genio.



Repone todos los puntos de energía de Aladino.



La lámpara suma una vida extra al total de vidas de Aladino.

-. Las tretas de los guardias para apresar a Aladino eran diversas, muchos de ellos intentaban aplastarle con pesados barriles y otros querían alcanzarle con mortales flechas.



-. Todo era útil en su huida, incluso la colada de alguna vecina de Agrabah podía servir en un momento dado para escapar de sus perseguidores.



-. Agotado, cuando el peligro ya había pasado, Aladino observó ante sus ojos una terrible escena: un enorme guardián estaba amenazando a una bella y atemorizada muchacha. Sin dudarlo corrió en su ayuda, y evitando los rápidos espadazos, consiguió golpearle 4 veces en la cabeza.





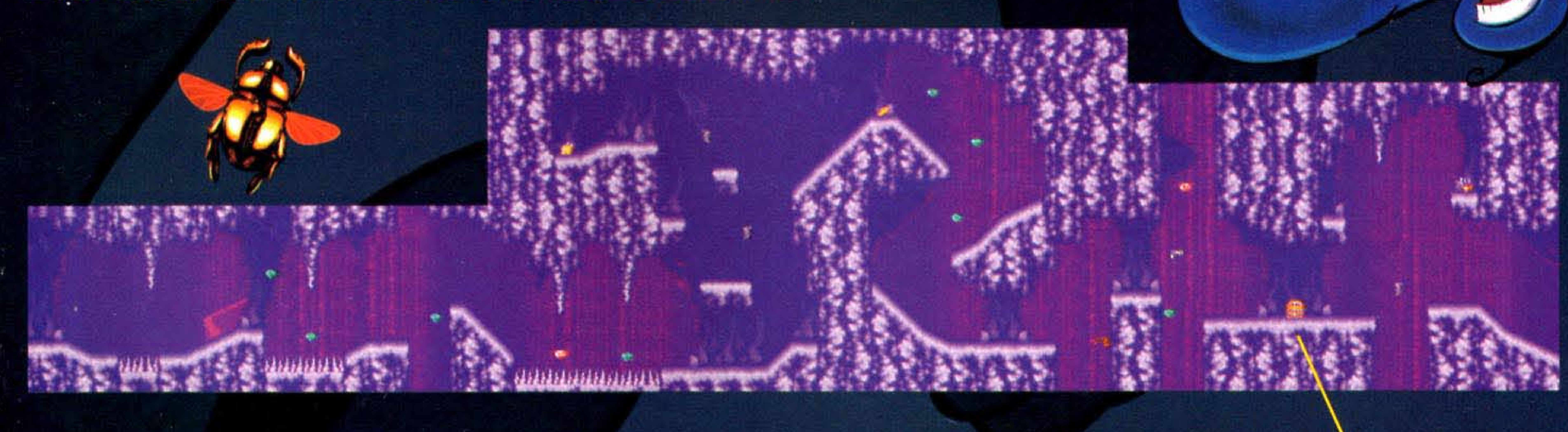
Una vez a salvo, se enamoró locamente de la bella muchacha, pasando una feliz tarde junto a ella hasta ser sorprendidos por los guardianes del palacio. La chica resultó ser la hija del Sultán, la princesa Jasmine.

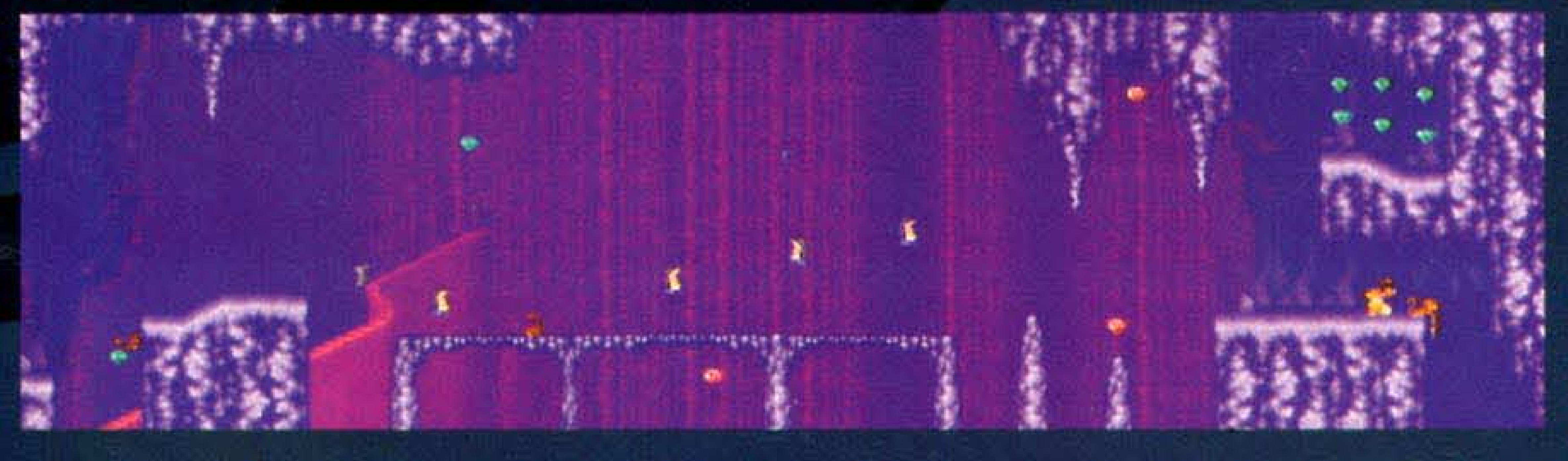


-. Ya en la prisión un extraño viejo le propuso un trato: la libertad a cambio de ir a buscar algo para él a la Cueva de las Maravillas. Aladino no se dio cuenta de que el misterioso viejo era Yafar disfrazado.



LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS





En este extraño y húmedo lugar, Aladino esquivó todo tipo de obstáculos para hallar la lámpara y así cumplir su parte del trato. Al final de la cueva se encontró con el inquieto Abu, que nervioso señalaba al fondo de un precipicio. Confiando en él, Aladino se lanzó al vacio.

-. La sorpresa de Aladino fue indescriptible cuando se vio caminando bajo una alfombra de tesoros y joyas. Pero toda esta riqueza, ocultaba avariciosos inquilinos que un día no supieron cómo salir de la cueva.



-. El resplandor era inmenso, pero no tanto como para deslumbrar a Aladino que no se dejó atrapar por los extraños y afilados enemigos que cobraban vida a su paso.



-. Al final de la cueva su admiración fue mayor aún cuando a su llegada, una preciosa alfombra se puso en pie de la forma más natural y les ayudó indicándoles el camino.







-. La mágica alfombra les condujo a un lago subterráneo de aguas cristalinas, que Aladino atravesó subiéndose a los troncos que casualmente flotaban en la superficie.



-. La tranquila travesía de Aladino se vio alterada cuando en su camino apareció una puntiaguda estalactita que pendía del techo. Pero su capacidad de observación le hizo ver una misteriosa cuerda situada al lado de ella. Sin pensarlo se colgó de esa cuerda y la estalactita subió hacia el techo, dejándole el paso libre.



-. Al llegar a tierra firme, la cueva se volvió mucho más peligrosa, ya que del techo caían enormes rocas por causa del continuo derrumbamiento. Aladino permaneció a salvo agachándose en los recodos que encontró en el camino.



-. Despistado por el cansancio de la agitada travesía, Aladino cayó por un agujero cuando su meta ya estaba cerca. Por suerte, un tronco evitó que se ahogara, se dejó llevar por la corriente y cuando creyó que todo estaba perdido, se llevó una grata sorpresa: a su alcance estaba la posibilidad de reponer e incrementar sus fuerzas.

-. Por fin el objetivo se había cumplido y la Lámpara era suya.



Pero de repente, cuando estaba mirándola asombrado por su belleza, sintió que todo temblaba a su alrededor. El travieso Abu había profanado la cueva, robando la deslumbrante gema que mantenía su mágica y débil estabilidad. Todo comenzó a derrumbarse y había que escapar de allí como fuera.



ESCAPANDO DE LA CUEVA

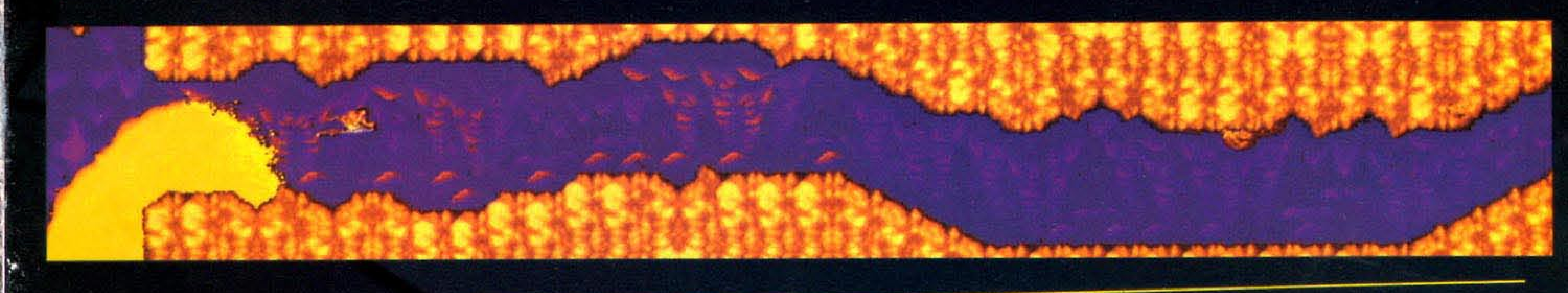


-. Lo que antes era frío y húmedo, ahora se tornaba en lava incandescente y fuego. El frío lago de aguas cristalinas desprendía ahora un insoportable calor y la lava saltaba a su alrededor, destruyéndolo todo a su paso.

-. Las pocas estalactitas que aún se mantenían sujetas al techo sirvieron para que Aladino pudiera pasar por encima de la lava sin sufrir daño alguno. Su agilidad y resistencia estaban pasando por una dura prueba.



-. Ya al final cuando sus fuerzas empezaban a flaquear y era imposible continuar a pie, la extraña alfombra se prestó a ayudar a Aladino y a su fiel amigo Abu. Sobre ella, y perseguidos por un gigantesco río de lava que destruía todo a su paso, tuvieron que atravesar un estrecho pasillo entre las rocas. El peligro era enorme, pero ésta era la única escapatoria para salir de allí con vida.





-. Una vez fuera de peligro, Aladino entregó la lámpara al malvado Yafar, que intentó encerrarlos en la cueva. Pero Abu consiguió robársela limpiamente antes de que esto ocurriera. Aladino vio algo escrito en la misteriosa lampara y la frotó para poder leer el mensaje con claridad. Sin saberlo liberó al Genio que en agradecimiento se declaró siervo de Aladino y les invitó a visitar el interior de la Lámpara.

DENTRO DE LA LAMPARA



-. Una vez dentro de la lámpara, Aladino pudo comprobar lo sorprendente y absurdo del mundo en el que el Genio habitó desde tiempo inmemorial. El camino estaba plagado de sorpresas.

-. En la primera parte de su visita, el Genio tuvo que ayudar a Aladino haciendo aparecer en el aire extraños y variados objetos que le ayudarían a continuar. Con la ayuda de su alfombra, que le permitía flotar, nuestro protagonista pudo atravesar esta zona sin problemas.



-. En la segunda parte de su recorrido el camino se hacía algo más difícil, ya que las zonas de suelo firme eran cada vez más escasas. Sin embargo, globos enormes con la cara del Genio impresa en ellos, servían a Aladino para elevarse y llegar a zonas excesivamente elevadas.



-. Deseoso ya de finalizar este extraño recorrido, nuestro protagonista tuvo que ascender por un pasillo vertical saltando sobre las lenguas de las caras del Genio que adornaban las paredes.



-. Al final del ascenso, Aladino tuvo que impulsarse sobre unos extraños y "genuinos" muelles para continuar su camino.

-. Si su sorpresa ante lo que había visto hasta ahora era enorme, no lo fue menos cuando tuvo que ir avanzando sobre unas sonrientes plataformas que se cansaban rápidamente de su peso. Por supuesto, algo le decía a Aladino que no debía acompañarlas en su caída.

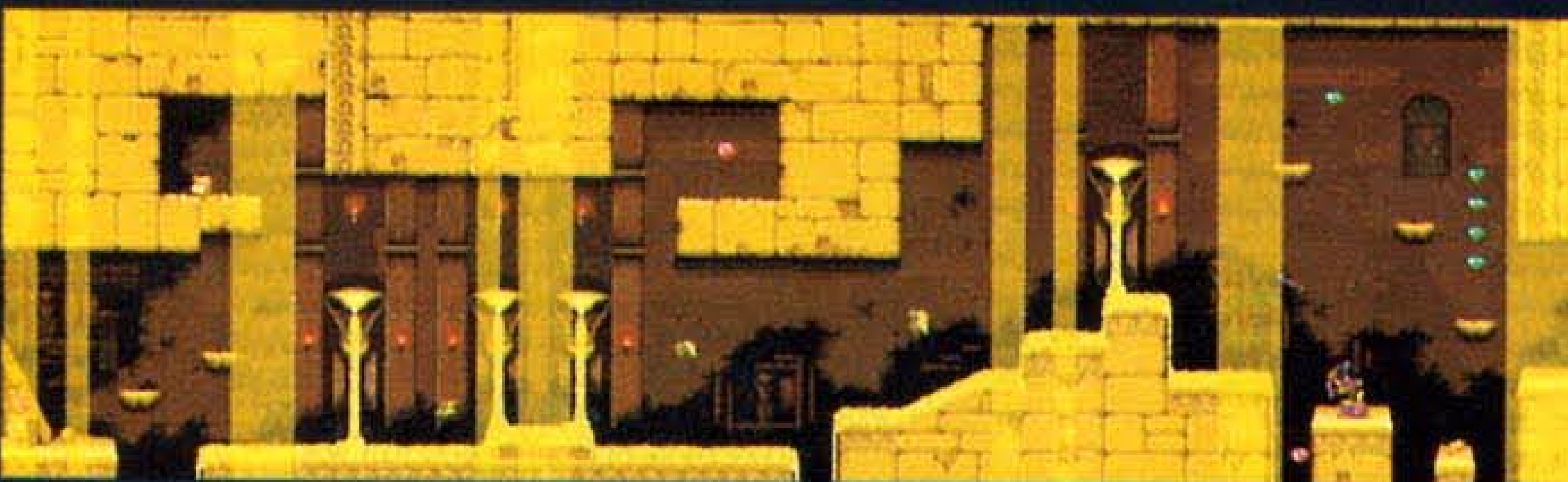


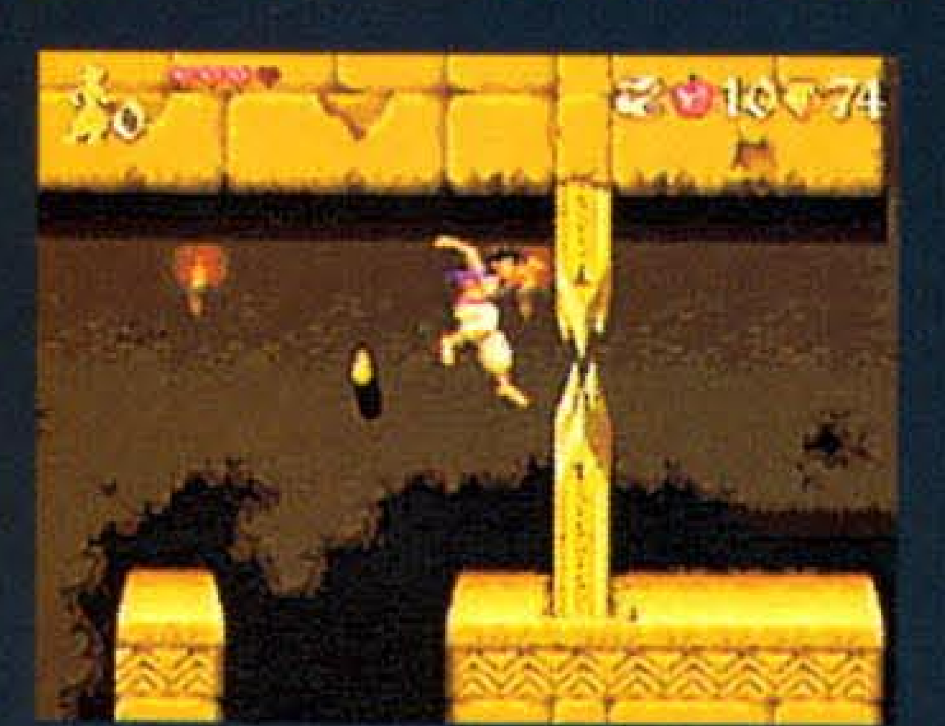


-. Finalizada ya la visita, escaparon definitivamente de la cueva sobre la alfombra mágica, que puso rumbo a la ciudad. Desgraciadamente en el trayecto, Abu cayó de la alfombra y se vio perdido en el desierto, donde llegó a las ruinas de una antigua pirámide. Aladino decidió ir en sa ayuda ante el temor de perderlo para siempre.

DENTRO DE LA PIRAMIDE

-. El interior era gigantesco, y cataratas de fina arena caian por todas partes llegando al suelo y empujando a Aladino en contra de su avance. Su inteligencia le hizo descubrir que en los momentos más difíciles podría agacharse para no ser arrastrado por su flujo. El peligro era aún mayor cuando de la arena surgian extraños murciélagos que intentaban atacarle. Solo había dos opciones: esquivarlos o destruirlos.

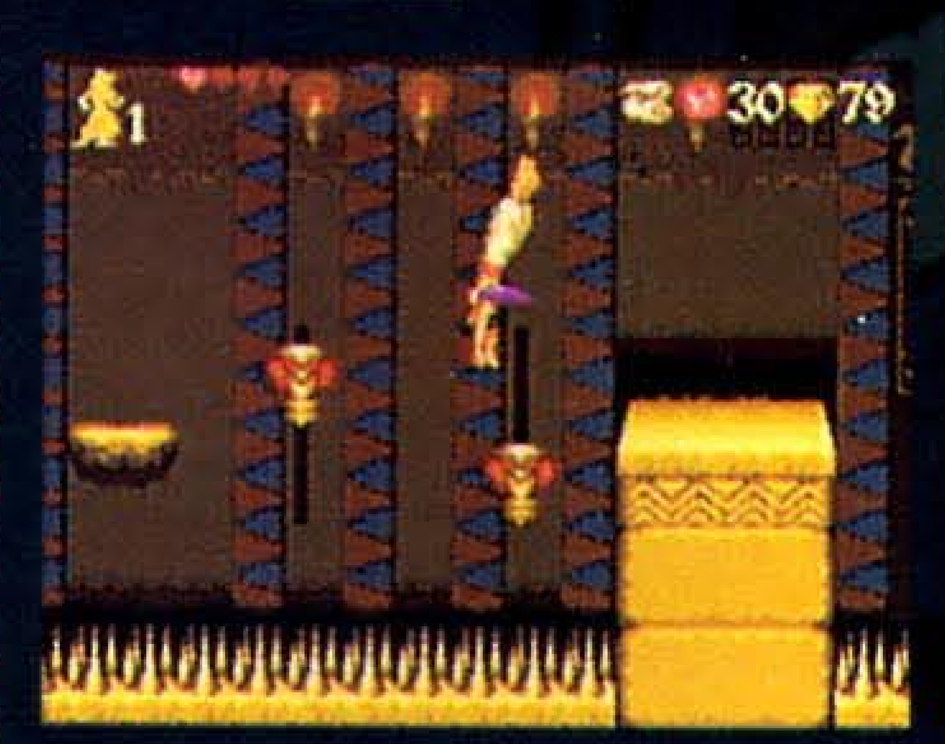




-. Pero allí no finalizaban los peligros, un poco más adelante tuvo que pasar entre afiladas vigas que salían del techo y el suelo.



-. Los antiguos constructores de esa milenaria pirámide, seguramente la llenaron de trampas para que todo el que entrase en ella nunca pudiera salir. Buena prueba de ello eran las zonas en las que Aladino tenía que saltar hacia apoyos que se movían por encima de afilados pinchos.





-. Cuando ambos casi podían respirar el aire del exterior, los peligros se agudizaron. Grilletes móviles con restos de haber apresado a algún desdichado en más de una ocasión, sirvieron a Aladino para pasar de nuevo por encima de los pinchos.

-. Poco antes de llegar a la salida, Aladino encontró la secreta sala en la que se guardaba los tesoros del antiguo faraón. Se puso de nuevo en guardia al ver moverse una esfinge, creyendo que era un nuevo peligro. En cambio respiró tranquilo cuando al romperla observó que era Abu quien estaba dentro. Después, ambos salieron de la laberíntica pirámide.



FASE ESPECIAL DE BONUS

-. De camino a Agrabah, Aladino hizo uso de uno de sus tres deseos: convertirse en un príncipe para casarse con su amada, la princesa Jasmine. Esa noche, la invitó a ver desde el cielo la ciudad, gracias a la mágica alfombra que les transportaría. El bondadoso Genio llenó para ellos el cielo de piedras preciosas, que brillaban con muchísima fuerza y que esa noche iluminaron Agrabah de forma especial.







Cuando la felicidad les invadía algo terrible ocurrió. Un ladrón, bajo las órdenes del malvado Yafar robó la Lámpara y se la estregó a éste, que secuestró a la princesa y envió a Aladino al fin del Mundo. Pero con la ayuda de Abu y la alfombra mágica, Aladino consiguió regresar a Agrabah, para rescatar a la princesa y destruir al ahora dueño de la Lampara, el despiadado Yafar.





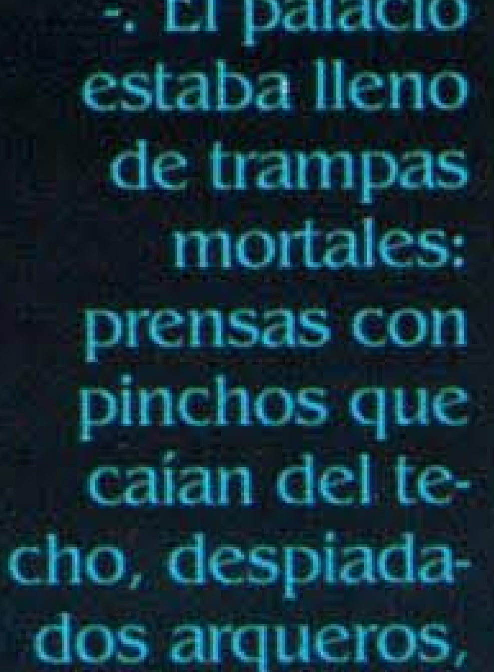
EL PALACIO DE YAFAR



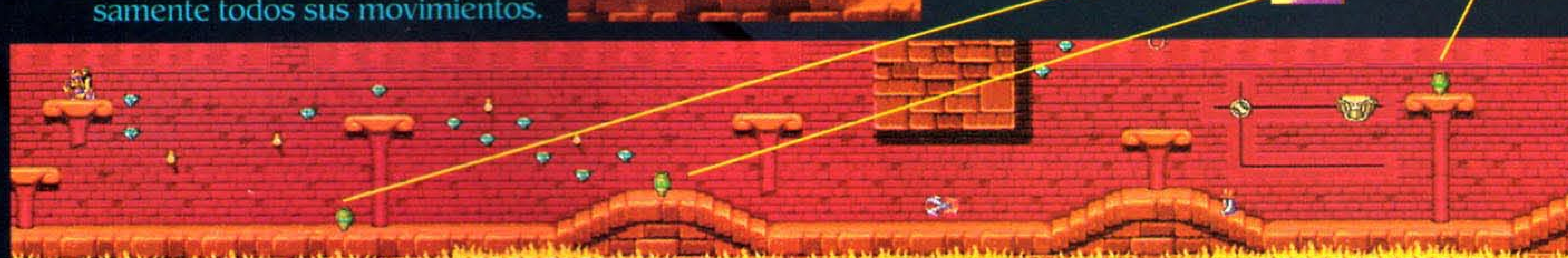
-. El palacio estaba lleno de guardianes y espadachines que intentaban eliminar a Aladino lanzándole espadas. Pero su habilidad era superior a la de sus enemigos y saltaba sobre ellos y sus armas con el único fin de destruirlos y proseguir su camino.

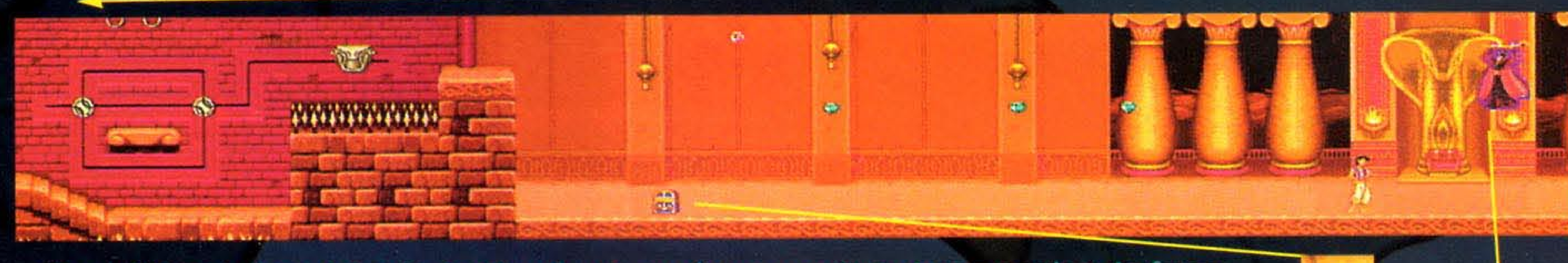


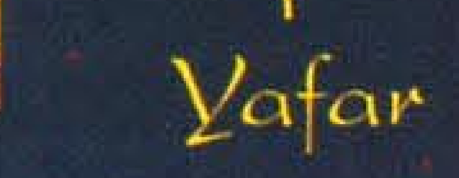
-. El palacio estaba lleno de trampas mortales: prensas con pinchos que caían del techo, despiadados arqueros, espadas que cobraban vida a su paso... Pero la serenidad de Aladino se estaba imponiendo a todas las adversidades.



-. Sentía cerca la proximidad del malvado Yafar y sin embargo no daba la impresión de flaquear en ningún momento. Incluso cuando era atacado por la mascota de Yafar, un loro que soltaba sobre él cráneos que le perseguían sin parar, pensaba minuciosamente todos sus movimientos.







Yafar

-. En el último tramo del palacio el peligro era aún mayor. Una densa cortina de fuego subía y bajaba desde él suelo, ocultando por momentos el camino de nuestro intrépido protagonista. Su paciencia estaba pasando una dura prueba, continuamente tenía que esperar en zonas elevadas a que el fuego bajase para poder continuar su trayecto.









-. Por fin, estaba frente al perverso Yafar, dispuesto a dar fin a su maldad. La tarea no era nada fácil, ya que el siniestro personaje se movía por el aire con mucha rapidez. En su movimiento clavaba su bastón en el suelo, provocando unos rayos que brotaban del mortal garrote y se extendían hacia los lados. Al ver que Aladino esquivaba estos rayos saltando, hacia surgir del techo tres rayos verticales que llegaban al suelo, cayendo siempre en el mismo sitio. Y no satisfecho aún, hacía aparecer en el aire cuatro jarrones que caían en vertical hacia el suelo. Aladino tenía clara la solución: saltar sobre la cabeza de Yafar 6 veces, impulsándose sobre el bastón y los jarrones. De nuevo, salió airoso de la situación, pero no sabía lo que le esperaba...

LA BATALLA FINAL

-. Demasiado fácil- pensó Aladino, y no se equivocaba. Yafar guardaba su última carta, su terrible última baza para eliminar a Aladino. Su poder era ilimitado y por esta razón no dudó un instante en emplearlo para transformarse en ...



El final de la historia lo debes averiguar tú y sobre todo recuerda este consejo: nunca frotes tu Super Nintendo... Nadie sabe lo que puede pasar.

GOOF TROOP

Era un día perfecto para la pesca, así que Goofy, su hijo Max y un par de amigos decidieron coger sus botes y lanzarse al mar. Una vez llegaron a mar abierto, todos comenzaron a pescar. Goofy y Max se quedaron tan absortos en la pesca, que no se percataron de que un gigantesco barco se acercaba, sigilosamente, al bote de sus amigos. Cuando quisieron darse cuenta, vieron que Pete y Pj habían sido raptados por ese siniestro barco pirata, así que Goofy, sin perder un segundo, se puso a los remos dispuesto a perseguir a los villanos que habían secuestrado a sus amigos.

Goofy remó tan rápido como sus fuerzas le permitieron, pero no pudo alcanzar al barco antes de que atracara en la isla de Spooneville, supuesta guarida del malvado pirata Keelhaul Pete. Una vez que llegaron a la isla se dieron cuenta de que se encontraba llena de trampas y de malvados corsarios, pero no podían abandonar a sus amigos, así que se armaron de valor y decidieron afrontar todos los peligros de la isla.



Para defendernos de los piratas que habitan en la isla podremos hacer uso de diferentes objetos, como cocos, barriles, etc...



Si empujamos los bloques dentro de su agujero correcto, se abrirán las puertas ¡como por arte de magia!.



Aquí nos encontraremos con un puente derrumbado. Antes de continuar no hay más remedio que recuperar el tablón que falta en el puente y colocarlo en su sitio. Una vez colocado el tablón en el puente, éste permanecerá intacto aunque abandonemos la pantalla.



Este es el primer puzzle que debemos resolver. Para ello hay que introducir todos y cada uno de los bloques dentro de su agujero correcto. Una vez que lo consigamos podremos recuperar la Llave Plateada que usaremos después. Si nos equivocamos al mover alguno de los bloques, ¡no pasa nada!, salimos de la pantalla y volvemos a entrar, de esta forma todos los bloques volverán a su posición inicial.



LA PLAYA.

Después del desembarco, lo que procede es efectuar una intensa labor de investigación de la playa y sus alrededores y así aprovechar para familiarizarnos con el uso que tiene cada objeto.



AGUJERO DEL PIRATA

Los piratas saldrán de sus agujeros para lanzarnos algunos objetos, con la intención de hacernos perder la paciencia y alguna que otra vida. ¡Hay que recoger los barriles y las bombas que nos lanzan y tirárselos sin piedad!.



LENGUA DEL DRAGON.



Tendremos mucho cuidado con las antorchas y con el fuego que escupe al mismo tiempo que aprovecharemos cualquier momento para intentar arrojarle algún barril. Cuando se nos terminen los barriles, será una buena idea aceptar la desinteresada ayuda de los piratas, que también nos lanzan barriles, para usarlos contra nuestro fogoso enemigo.

EL POBLADO.

Nos adentramos en un poblado aparentemente desierto. Pero la paz no durará mucho, pronto descubriremos que está infestado de piratas y que sus legítimos habitantes han sido secuestrados.





Para abrir la puerta en esta pantalla debemos colocar los bloques en los resortes que hay en las cuatro esquinas, cosa fácil si no fuese por los piratas que mueven los bloques a su antojo descolocandolos.



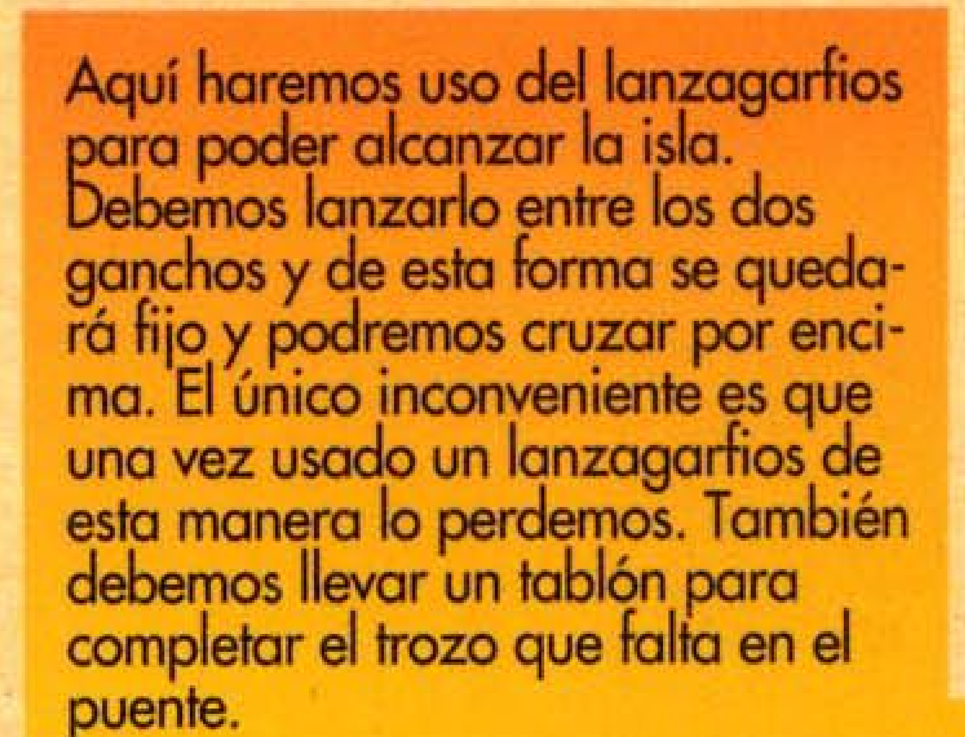








Tendremos que ser muy hábiles para esquivar las barreras de pinchos al mismo tiempo que tratamos de esquivar las balas de los dos cañones que nos disparan.











Aquí haremos uso del lanzagarfios para poder alcanzar la isla. Debemos lanzarlo entre los dos ganchos y de esta forma se quedará fijo y podremos cruzar por encima. El único inconveniente es que una vez usado un lanzagarfios de esta manera lo perdemos. También debemos llevar un tablón para completar el trozo que falta en el puente.





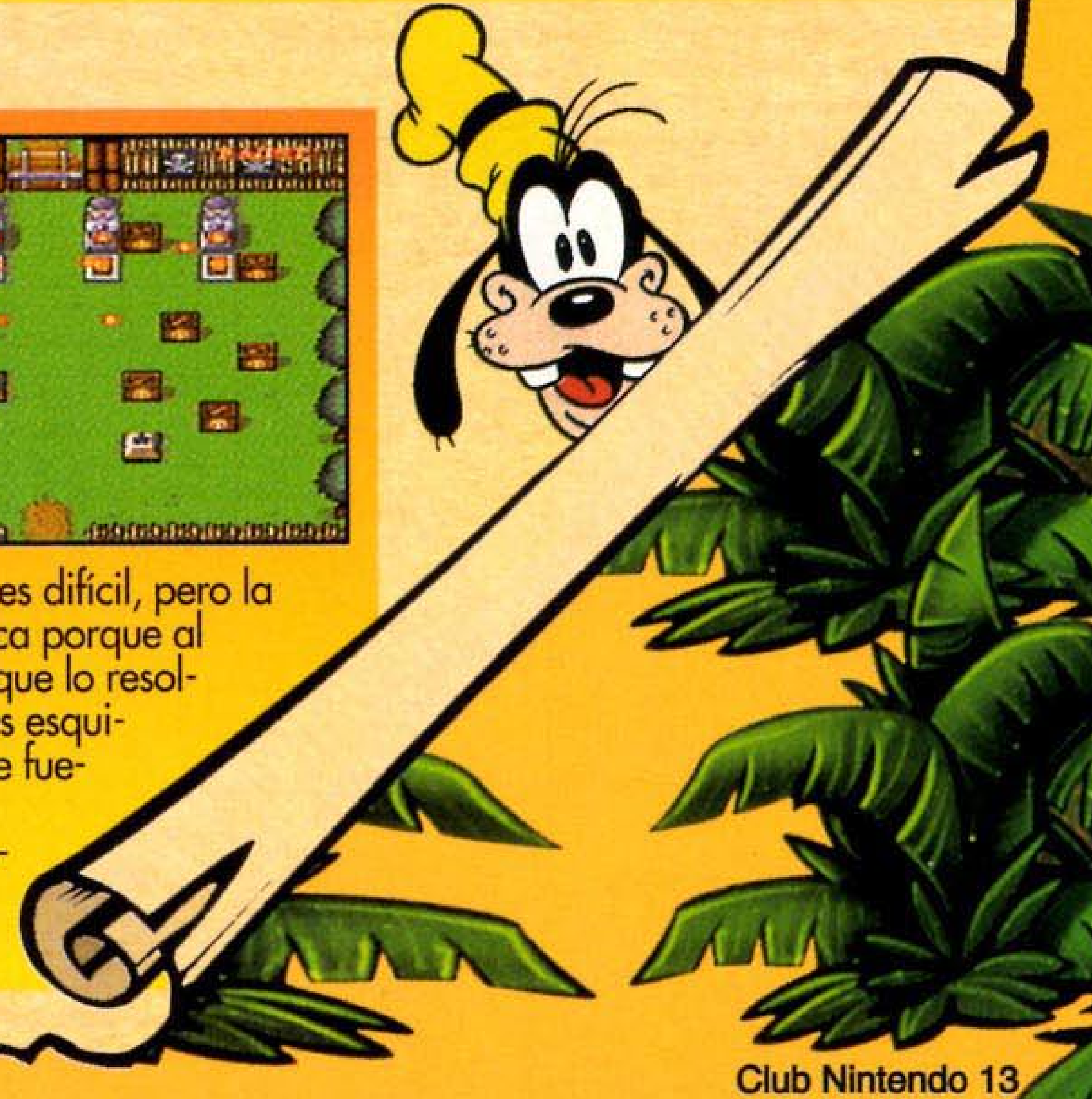


Si al entrar en esta pantalla vamos con Goofy, nos defenderemos de los piratas usando los barriles. Pero, si por el contrario jugamos con Max, para derrotarlos necesitaremos los bloques que hay en el suelo. Esto es debido a la diferencia de fuerza entre los dos personajes.



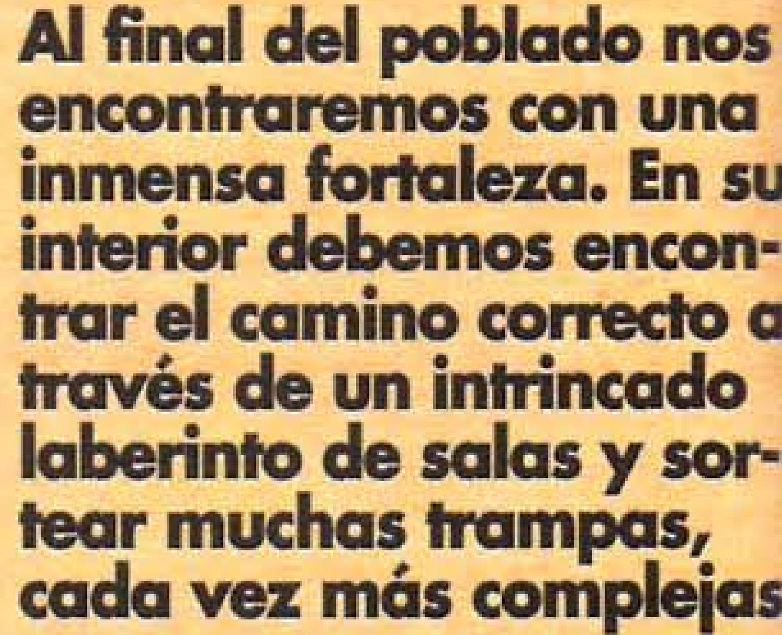


Este puzzle no es difícil, pero la cosa se complica porque al mismo tiempo que lo resolvemos debemos esquivar las bolas de fuego que nos lanzan las estatuas.



En estas salas tan oscuras sería interesante entrar con una vela por motivos obvios.

Este espejo aparentemente normal, colocado en una pared cualquiera, no lo es. Si le arrojamos una de las plantas que hay en la sala se romperá permitiéndonos acceder a un recinto cerrado que hay en la sala contigua.



Esta puerta tiene una apertura un tanto extraña. Debemos destruir el cañón para lograr que se abra, utilizando las bombas que arroja el propio cañón.







EL FUERTE

Al final del poblado nos encontraremos con una inmensa fortaleza. En su interior debemos encontrar el camino correcto a través de un intrincado laberinto de salas y sortear muchas trampas, cada vez más complejas.








Las letras del suelo son la clave para conseguir salir de esta habitación.

ESQUELETOS

Al final del fuerte nos encontraremos con estos esqueletos, que lo único que tienen de inofensivos es la apariencia. Las aspas que nos lanzan, son precisamente el único objeto que podremos usar para defendernos de ellos.







LAS CUEVAS.

Los pocos piratas que han conseguido escapar del fuerte se han refugiado en unas cuevas cercanas al lugar. Allí es a donde nos dirigiremos, aunque estas cuevas entrañan múltiples peligros. En su interior, los piratas nos han colocado trampas cada vez más difíciles de sortear, pero ¡hay que lograrlo! ya que es nuestra única posibilidad de liberar a nuestros amigos.

EL BARCO PIRATA

Por fin hemos encontrado la guarida de Keelhaul Pete, el malvado pirata que ha secuestrado a nuestros dos amigos. Dentro nos esperan sus mejores hombres dispuestos todos para defender a su capitán. Nuestra habilidad será fundamental para terminar esta misión con éxito.

En esta pantalla aprenderemos el movimiento de los agujeros del suelo antes de movernos o correríamos el riesgo de perder algunas vidas.











KEELHAUL PETE

Por fin nos enfrentamos al malvado Capitán. Hay que estudiar sus movimientos para saber cómo esquivarle y utilizar contra él las bombas que nos lanza de modo intermitente.



Esta lúgubre sala, contiene la llave que nos permitirá acceder a la habitación del Capitán Keelhaul Pete.







Para poder abrir la puerta tenemos que eliminar a todos los piratas con la ayuda de ese magnífico cañón que podemos manejar a nuestro antojo.



















Colocando dos de los bloques en los agujeros centrales conseguiremos recuperar una llave que nos vendrá "de maravilla" más adelante.

DIARIO *de* MARIO

ORGANO DE EXPRESION DEL CLUB NINTENDO DE ESPAÑA - CONSTITUIDO EN 1993



Las nuevas instalaciones del Club Nintendo

En el número anterior, Mario ya nos anunció el traslado del CLUB NINTENDO a unas nuevas oficinas. Y en estos momentos ya os podemos confirmar la noticia. El Club Nintendo está ubicado en la sede central de Nintendo España S.A., ocupando la tercera planta de un moderno edificio situado a la altura del número 39 del Paseo de la Castellana de Madrid. El Club también dispone de unas nuevas y ampliadas líneas telefónicas, que están a vuestra entera disposición.

A continuación os detallo la nueva dirección y teléfonos del CLUB NINTENDO:

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana 39, 3º
28046 Madrid

NUMERO DE CONSULTAS GENERALES: (91) 3192244
NUMERO DEL DPTO. DE JUEGOS: (91) 3196155 (Exclusivo para socios)

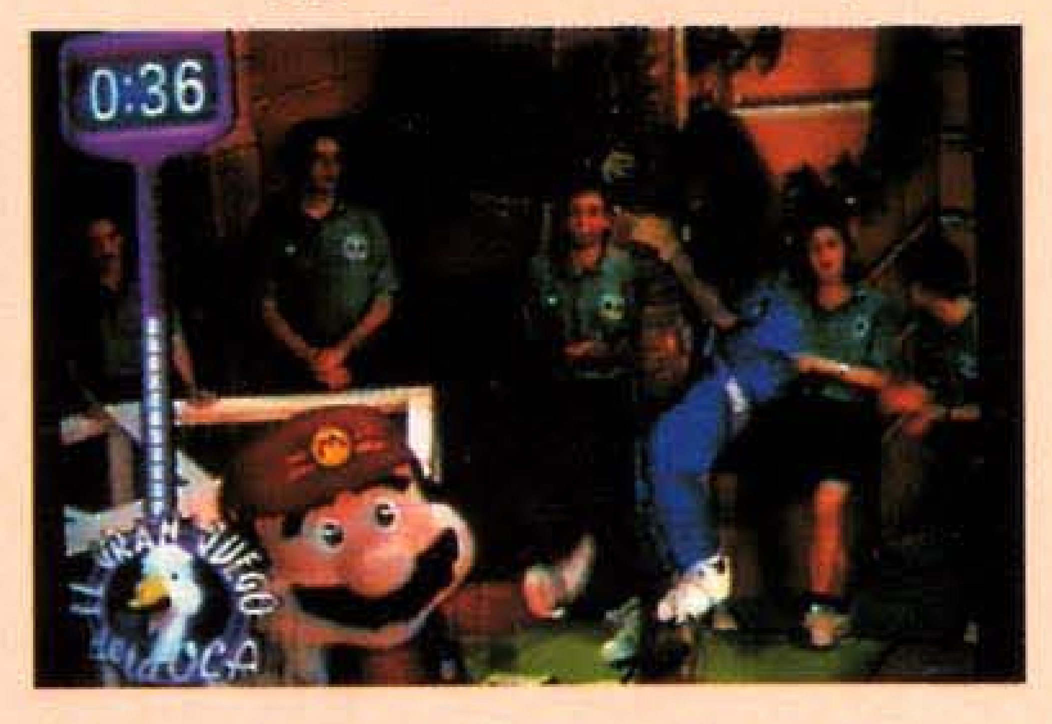
El horario de recepción de llamadas es: de 11 de la mañana a 7 de la tarde en el Dpto. de Consultas Generales, y de 12 a 7:30 en el de juegos.

Por último, os queríamos pedir disculpas por las molestias que os haya podido ocasionar este nuevo traslado. Pero creemos que entendéis perfectamente, que todos los cambios que efectuamos en el CLUB tienen un único objetivo: mejorar el servicio que ofrecemos a todos nuestros socios.

Nintendo en la T.V.



Para que un programa sea patrocinado por NINTENDO, tiene que reunir varios factores, siendo primordial que resulte divertido y original. Una clara muestra de esto es "El Juego de la Oca", que Antena 3 Televisión ha llevado a la T.V. Un tablero gigante, fichas "humanas", y toda la



espectacularidad que proporciona un medio tan atractivo como la televisión, hacen que este típico juego de mesa se convierta en una continua y excitante aventura. Además la originalidad de las pruebas es un factor determinante a la hora de hablar del éxito que ha obtenido este programa. Por todo ello, NINTENDO, no ha querido perderse esta nueva oportunidad de compartir con vosotros un rato agradable lleno de diversión.



El juego más famoso del mundo, ya tiene segunda parte

Peter Main, vice presidente del Departamento de Marketing de NINTENDO AMERICA, ha anunciado recientemente la aparición para GAMEBOY, de la segunda parte del puzzle más popular en el mundo de los video juegos, no sólo en las consolas domésticas sino también en recreativas: TETRIS 2.

Desde su aparición en Estados Unidos -en el año 89- hasta la fecha, TETRIS, ha estado de forma continua en la lista de los TOP 10. Otro dato interesante es que, se han vendido más de 15 millones de copias entre las versiones de NES y Gameboy. Y un último apunte, según encuestas realizadas en USA, este juego tiene sus máximos fans en los adultos y más concretamente en las mujeres.

Nintendo, en su afán de satisfacer a todos sus usuarios, ha realizado una segunda parte, que no desmerece en absoluto a la primera. Entre otras muchas características, TETRIS 2, tendrá un "modo competitivo" que permitirá competir a varios jugadores, o sólo uno contra la máquina. Pero lo que es indudable es que TETRIS 2, mantendrá su original e intemporal argumento, porque en éste radica la clave de su éxito.

TETRIS 2

Club

Como lo prometido es deuda, tal y como os dijimos en el número anterior de nuestra revista, os vamos a hablar de los Jugones.

El departamento de Juegos se compone de cinco personas, 2 chicas y 3 chicos. Su trabajo consiste en jugar los títulos de NINTENDO y realizar fichas explicativas de todos y cada uno de ellos, elaborando mapas y buscando todos los trucos que puedan existir. Por esta razón, mantienen un contacto permanente con los programadores de los juegos, puesto que es la manera más eficaz de obtener una información muy "sustanciosa". Además la participación de los componentes del departamento de Juegos en nuestra revista resulta esencial, debido a que ellos son los encargados de realizar el trabajo técnico de la misma: sacar fotos de pantalla, elaborar esquemas y mapas si el juego lo requiere...

Para llevar a cabo su compleja labor, cada uno de ellos dispone de un sofisticado equipo informático y por supuesto, todo el hardware y accesorios necesarios: GAMEBOY, BATERIA, SUPER NINTENDO y NINTENDO SCOPE.

¿A que pensabais que era todo mucho más sencillo?...

Por último añadir que, aparte de su afición por los buenos juegos, tienen otra característica en común: a todos ellos les encanta hablar con vosotros y sobre todo, poder ayudaros.



Querido Mario:

Te escribo porque estoy un poco preocupado, y creo que tú eres la persona indicada para aconsejarme. Mi problema es que a mi me gusta mucho jugar con mi GAMEBOY, la verdad es que tengo bastantes cartuchos.

Bueno, y ahora estoy "como loco" porque, como he sacado buenas notas, y he sido todo lo bueno que he podido, sé que mis padres están pensando en regalarme una SUPER NINTENDO. Y tú dirás, "¡vaya problema!"... pero te aseguro que lo tengo, porque les he oído decir que no saben qué hacer, ya que si me regalan la SUPER, puedo estar demasiado tiempo jugando con ella, y además, dicen que han oído que hay juegos violentos, o sea, que están indecisos, y yo no quiero ni pensar que al final me quede sin SUPER NINTENDO...

Mario, te estaría eternamente agradecido si me dijeras qué les puedo decir a mis padres para que se den cuenta de que no harían nada malo si me regalaran la SUPER, y sobre todo, para que me sigan dejando jugar con mi GAMEBOY, porque a este paso me voy a quedar sin poder jugar con ninguna. Bueno, Mario, espero que me puedas ayudar, y que no tardes en escribirme.

Francisco Pacheco
Madrid

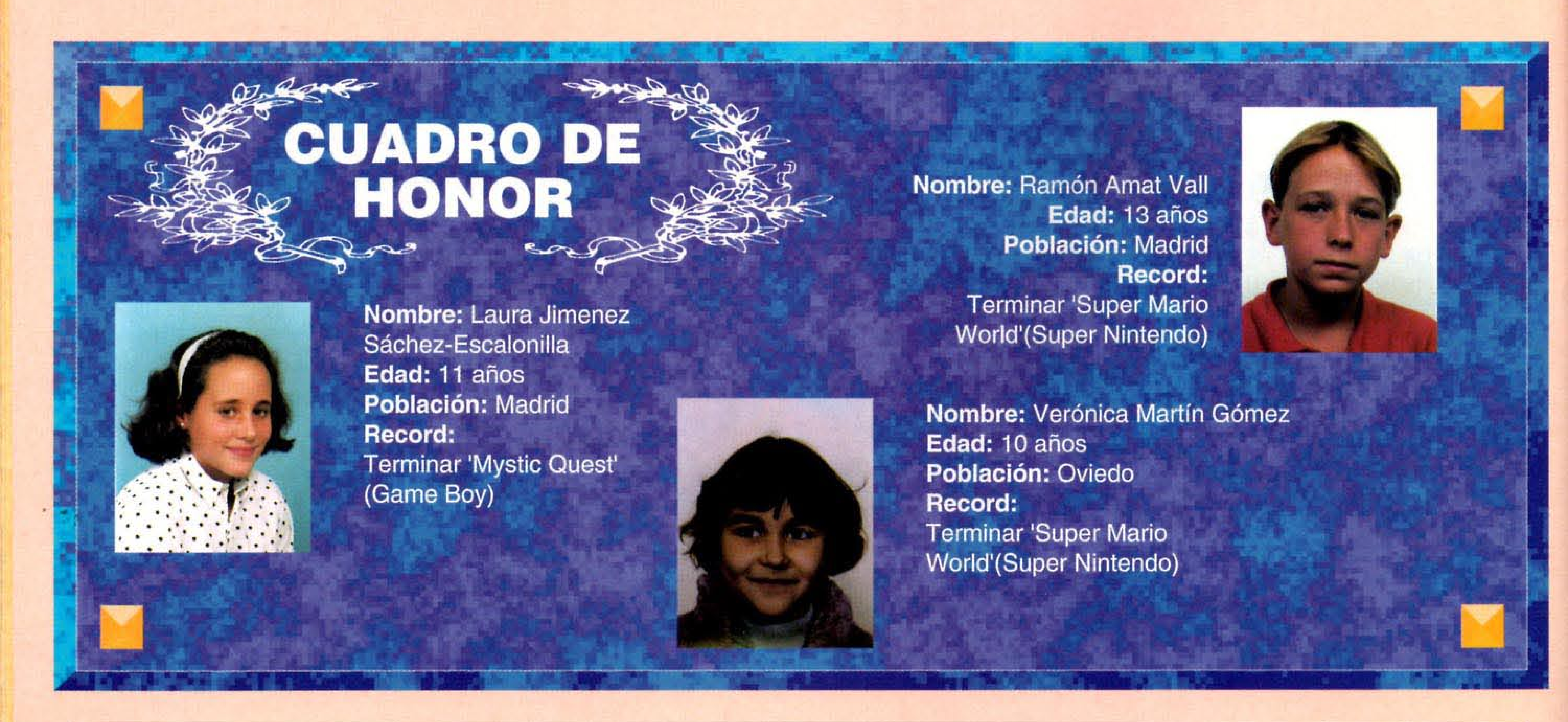
Querido Francisco:

Comprendo tu interés en tener una SUPER NINTENDO, pero también entiendo perfectamente la preocupación de tus padres respecto al mundo de las consolas y los juegos, sobre todo por su supuesta violencia, y el tiempo que se les dedica. Realmente es un tema que en NINTENDO nos interesa mucho aclarar, puesto que creemos que hay muchas ideas preconcebidas en torno a los video juegos. Por esta razón, Nintendo América ha editado un catálogo informativo, en el cual se explican un montón de cuestiones referentes a consolas y juegos, que resultan de lo más interesante. Te sugiero que leas junto con tus padres, el "SOFTWARERO INDISCRETO", puesto que, en esta sección se comenta extensamente, el contenido del mencionado catálogo.

Yo, por mi parte, quiero añadir que el tiempo que se emplea jugando con una consola, puede ser productivo, porque te permite estar en contacto con tus amigos y, en muchos casos, compartir una afición con tus padres. Prueba de ello es la cantidad de llamadas que recibimos de padres de socios, interesándose por trucos e información de juegos en general. Esta comunicación nos resulta muy gratificante y positiva, puesto que nos ayuda a lograr nuestro principal objetivo: que todos disfrutéis plenamente con los productos NINTENDO.

Espero haber sabido transmitirte la idea de que, en mi opinión, siempre que obedezcas a tus padres, y mantengas un tiempo para estudiar y realizar otras actividades, serán tus propios padres los que se van a dar cuenta de que jugar con una consola es una afición como otra cualquiera, que además puede beneficiar y divertir a todos los miembros de la familia.

Tu amigo,
Mario.



CUADRO DE HONOR

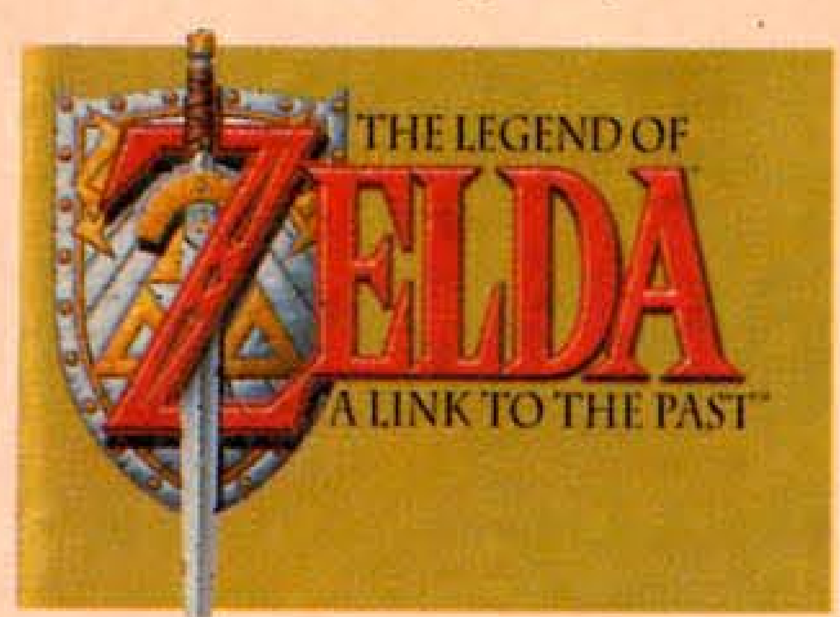
Nombre: Ramón Amat Vall
Edad: 13 años
Población: Madrid
Record: Terminar 'Super Mario World'(Super Nintendo)

Nombre: Laura Jimenez Sáchez-Escalonilla
Edad: 11 años
Población: Madrid
Record: Terminar 'Mystic Quest' (Game Boy)

Nombre: Verónica Martín Gómez
Edad: 10 años
Población: Oviedo
Record: Terminar 'Super Mario World'(Super Nintendo)

El SOFTWARERO INDISCRETO

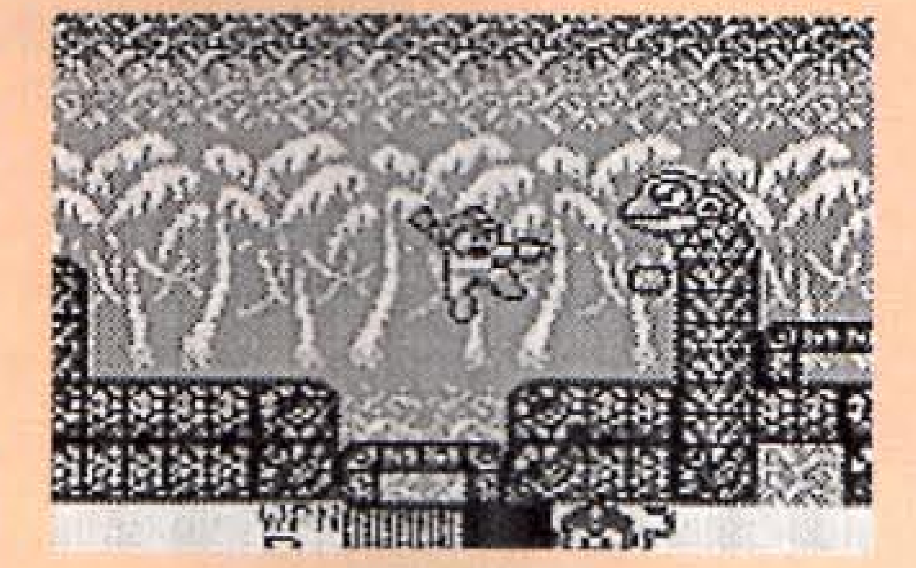
"Todo lo que siempre quisiste saber sobre los video juegos y que temías preguntar a tus hijos". Así empieza el folleto explicativo que NINTENDO AMÉRICA ha editado, con el fin de proporcionar información sobre consolas y juegos, a los padres de todos los niños "nintendianos" del mundo. La idea es muy buena, porque permite dar a conocer a todos -no sólo a padres-, lo positivo que puede ser jugar con una consola, siempre y cuando se compagine con otras actividades, se tome un descanso cada hora de juego, y otra serie de consejos que resultan de lo más útiles. Además, hace hincapié en la inmensa variedad de tipos de juegos que existen en el mercado tanto para GAMEBOY como para SUPER NINTENDO: plataformas -Super Mario World, Super Mario Land-, de acción -Starwing-, deportivos -Super Tennis, Super Soccer, de aventuras -The Lenged of Zelda-... Lo idóneo es probarlos y elegir el que resulte más interesante para todos. Así que, ya sabéis, si queréis que vuestros padres estén un poquillo más enterados de todo lo que ofrece NINTENDO, o vosotros mismos tenéis alguna duda, poneos en contacto con el departamento de Consultas Generales del CLUB, al nuevo número de teléfono: (91) 3192244 o mediante el correo.



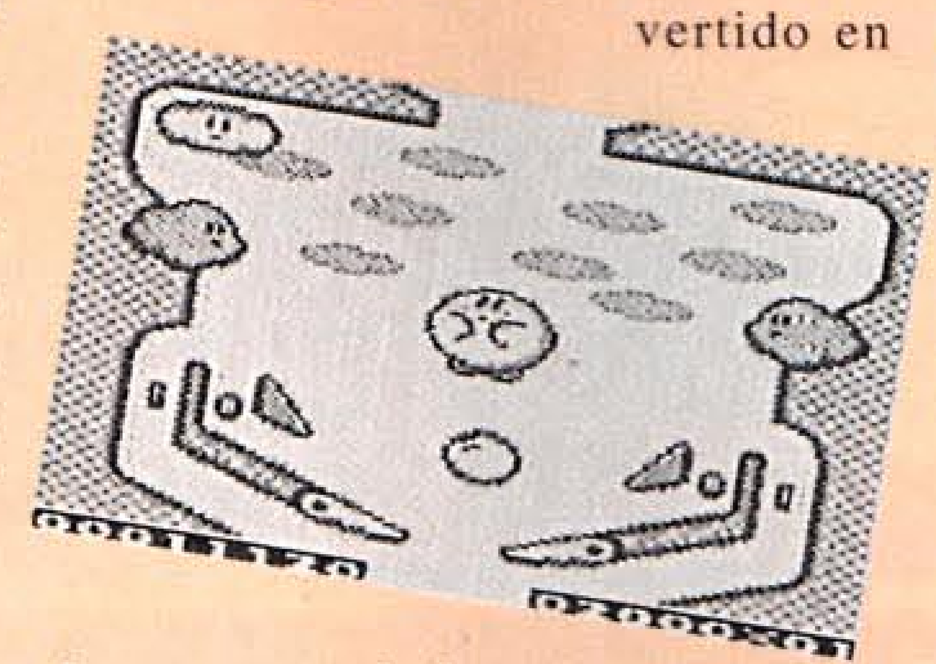
Y seguimos con más información desde U.S.A.

Nuestra portátil preferida nos va a seguir sorprendiendo los próximos meses con lanzamientos de lo más atrayentes. MEGAMAN 3, es la nueva entrega de las aventuras de este exitoso y ya mítico personaje de Nintendo.





Y siguiendo con GAMEBOY, resulta inevitable mencionar a KIRBY. En poco tiempo, se ha convertido en la mascota más famosa en Estados Unidos. Es pequeño, redondillo y tragón, y aunque estas características no resulten en principio, las más adecuadas para alcanzar el éxito, lo cierto es que Kirby lo ha logrado. KIRBY'S PINBALL LAND, es su última aparición en GAMEBOY, una súper partida de "petaco", muy divertida y de una jugabilidad total.

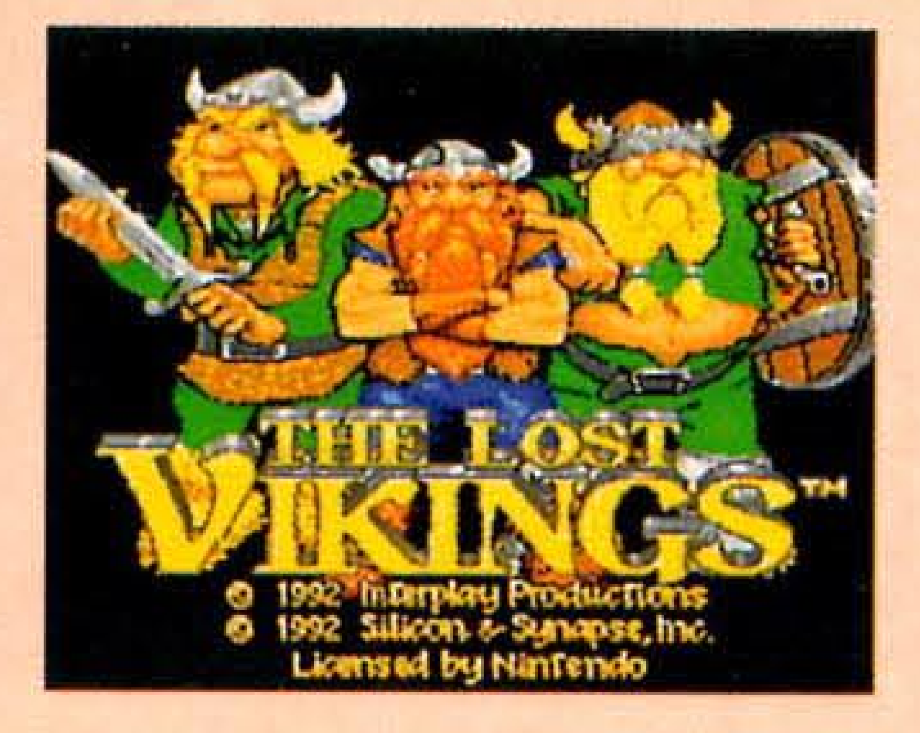


El predominio de argumentos consistentes, unidos a una elevada calidad de gráficos, son las características principales a la hora de hablar de los últimos títulos que han salido en USA para SUPER NINTENDO. MYSTIC QUEST, es una buena muestra de ello. Sigue las mismas pautas que "Zelda", y promete ser una de las aventuras más completas de "la SUPER".





¿Qué te parecería un juego con unos vikingos de protagonistas?, bien, ¿verdad?... ¿Y si te digo que éstos son raptados por un ovni?... ¡menuda "locura"!. Pues te comunico que esta original historia, tiene ya un nombre: LOST VIKINGS.





Y lo más renovador de la SUPER, el CHIP SUPER FX, tiene también nuevos e interesantes lanzamientos previstos. El primero de ellos va a llevar el nombre de FX TRAX, ¡una espectacular carrera de coches en 3D!.

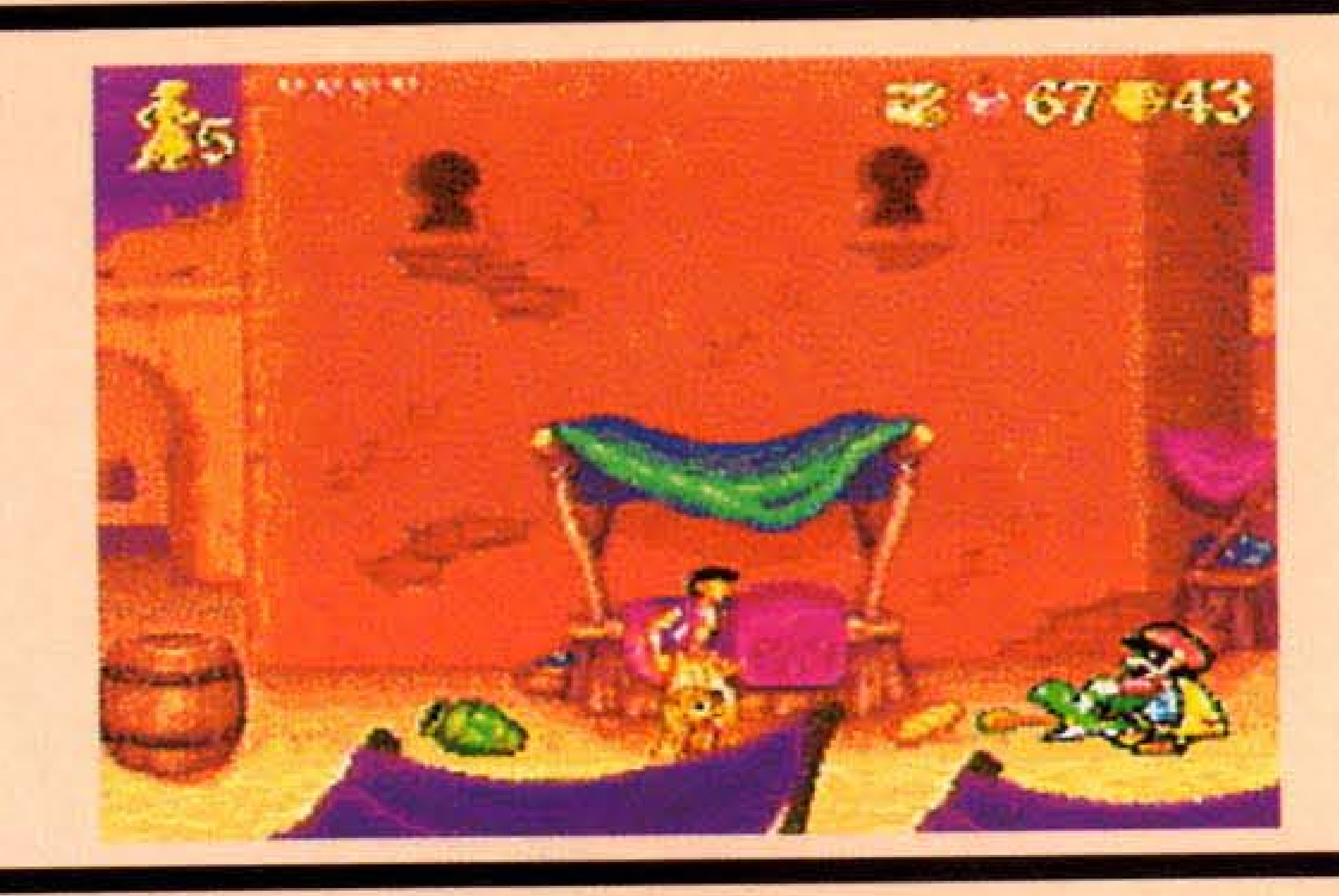
Otra novedad, esta vez, por partida doble, es decir, para SUPER NINTENDO y GAMEBOY: NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIOM, como su propio nombre indica, ¡todo un campeón!, próximamente en tus consolas NINTENDO!.





Como podéis observar, la variedad de juegos, de la que os hablaba al comienzo, es inmensa. Si a esto le añadimos la calidad que lleva implícita cualquier producto NINTENDO, obtendremos los maravillosos resultados que os he comentado.

Fototruqui





Mario y Yoshi están de viaje por Agrabah, y Yoshi, tan glotón como siempre, no ha podido resistir la tentación de comerse el pan, ante el asombro de Aladino y el enfado de su fiel acompañante Abu.

HÉROES...



LINK

SUS HABILIDADES

No hemos de olvidar que estamos hablando del protagonista de una auténtica aventura y por lo tanto son muchas las acciones que puede y debe desempeñar con el fin de lograr su objetivo. Aquí te mostramos las más importantes:



Correr



Nadar



Movimiento Giratorio de Espada



Hablar con Personajes



Coger y Lanzar Objetos

SUS ARMAS

Con ellas Link no sólo se defiende frente a sus enemigos, algunas también le sirven de ayuda para ir abriéndose camino. Aquí puedes ver una muestra de las más representativas:



Espada



Escudo



Boomerang



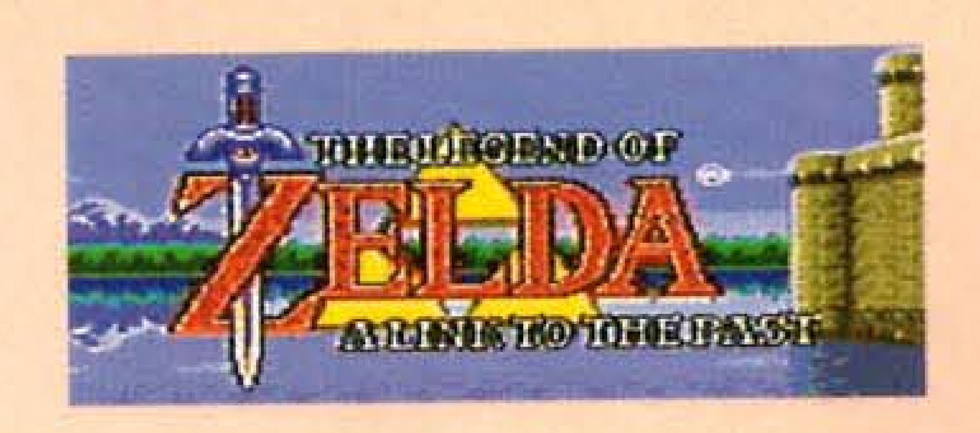
Bombas



Arco y Flechas

SU HISTORIA

Acompañando a Nintendo desde sus inicios con sus dos apariciones en N.E.S., Link ya parecía despuntar como una de las estrellas de la marca, hecho que ha quedado plenamente confirmado con el éxito de la versión para Super Nintendo: "The Legend of Zelda a Link to the past", una fantástica aventura con grandes dosis de entretenimiento y jugabilidad. Pero... esto no podía quedar tan sólo ahí, Link no podía faltar en la pequeña y manejable Gameboy, siendo ésta su más reciente aparición.





... Y VILLANOS

El número de enemigos al que Link debe enfrentarse es realmente elevado. Por ello, una vez más, hemos realizado una selección de aquellos enemigos más característicos y peligrosos:



Principal y más poderoso rival de Link. La lucha frente a él será al final de su aventura

GANON

Fiel siervo de Ganon ante el cual Link luchará en dos ocasiones.



AGAHNIN



Su inicial apariencia de dulce doncella, no le resta para nada peligrosidad. Destruirle no es nada fácil.

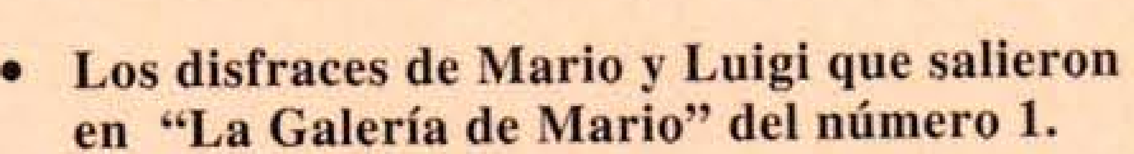
CIEGO

La derrota de estos seis terroríficos demonios otorga a Link uno de los objetos más preciados, el Medallón del Coraje.

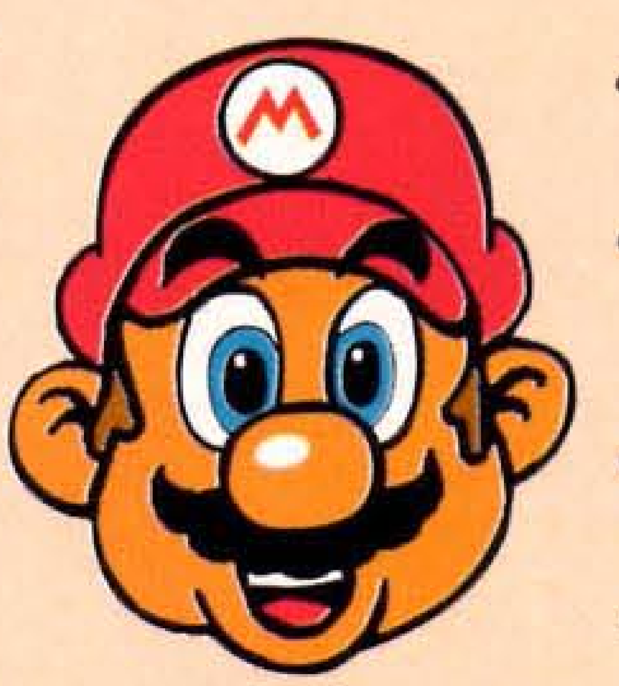


MONSTRUOS DEL PALACIO DEL ESTE

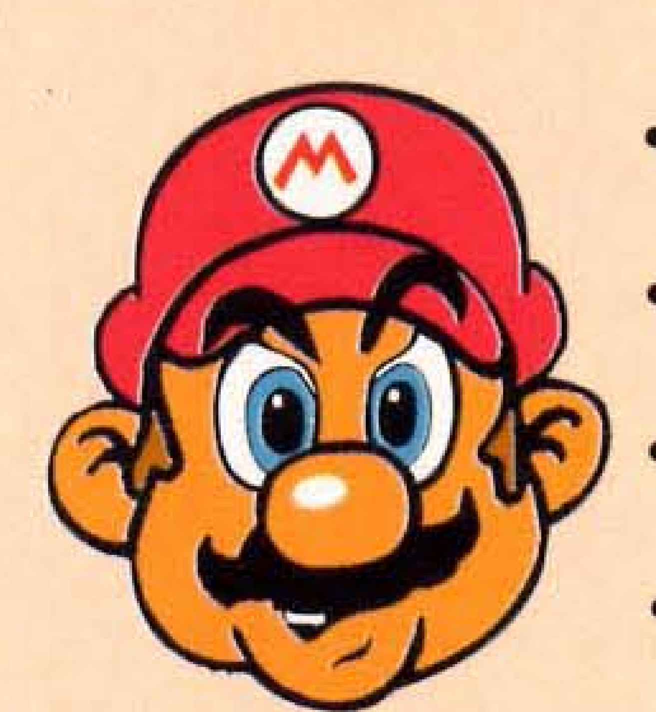




Agradecemos la colaboración de:
Juana Sandra, Miguel Salas, Pedro Caler y Vicente Parta.



- **Los disfraces de Mario y Luigi que salieron en "La Galería de Mario" del número 1.**
- **La idea de hacer una aventura de Mario desde la prehistoria hasta el futuro, y todo en ¡sólo 8 fases!.**
- **El nuevo horario del CLUB NINTENDO, porque puedes llamar ¡sin parar!.**
- **Aladino de SUPER NINTENDO.**

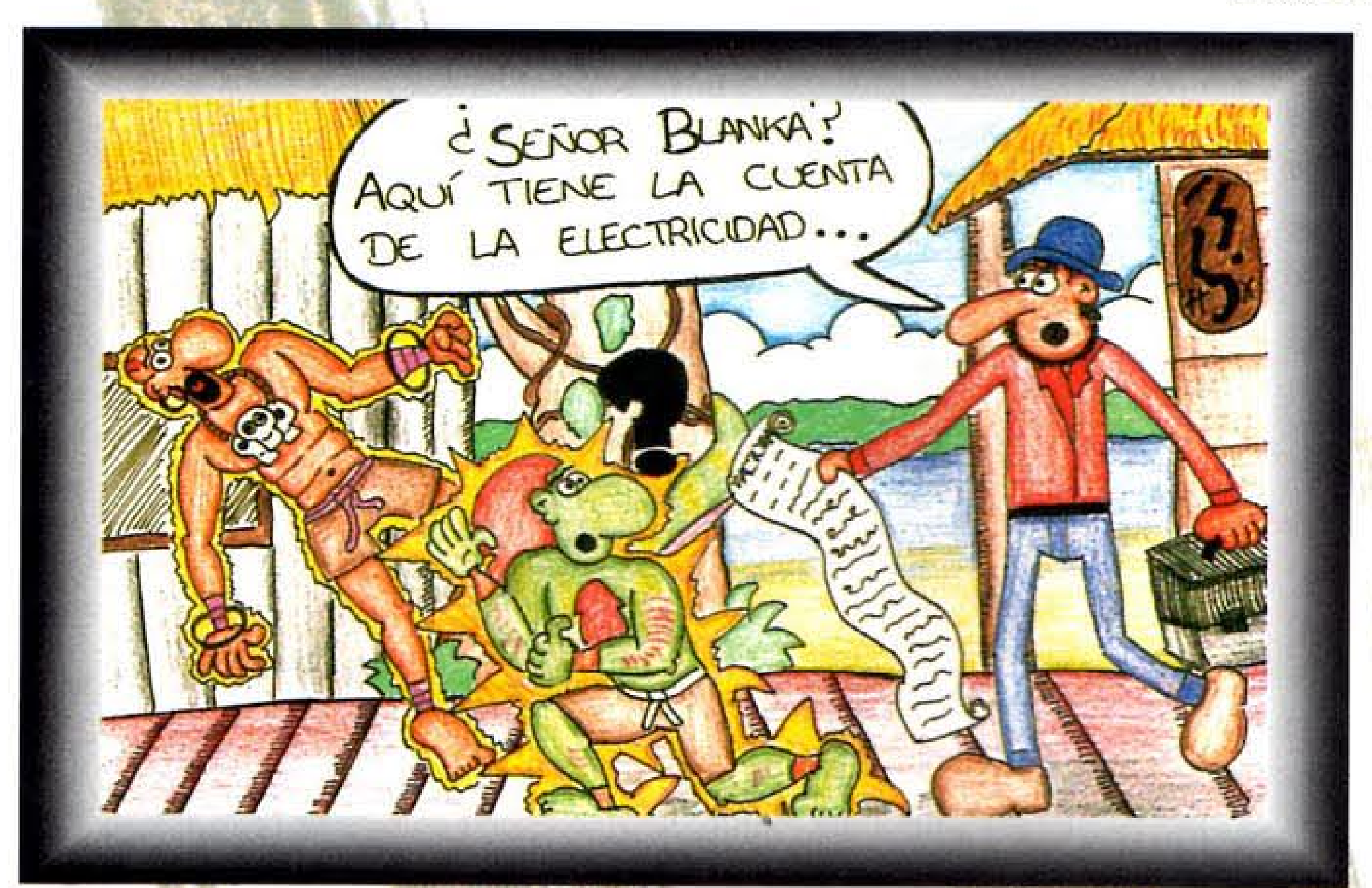


- **Que no haya camisetas y gorros del CLUB NINTENDO**
- **Que no haya un TETRIS para SUPER NINTENDO.**
- **Que no tengan paswords y trucos todos los juegos.**
- **Que no se realicen más vídeos del CLUB NINTENDO.**

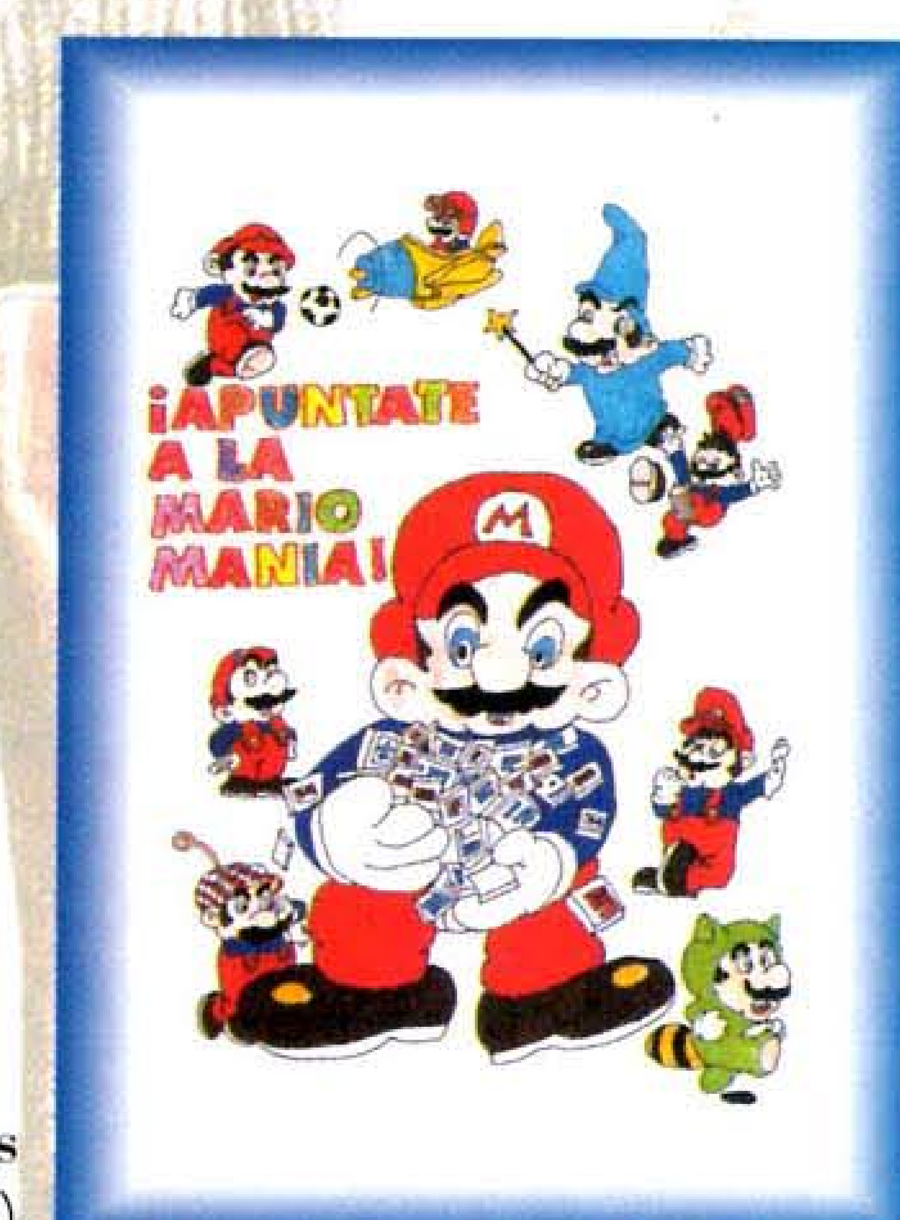


Merece la pena echar un vistazo a esta GALERÍA tan especial, llena de imaginación, originalidad y una clara predisposición al arte de todos vosotros. Dibujos, fotos, trabajos manuales y todas vuestras creaciones tienen su espacio reservado en esta original sección. ¡No lo pienses más, visita nuestra Galería! . Y si quieres exponer tus obras en ella, ponte manos a la obra y envíanoslas a :

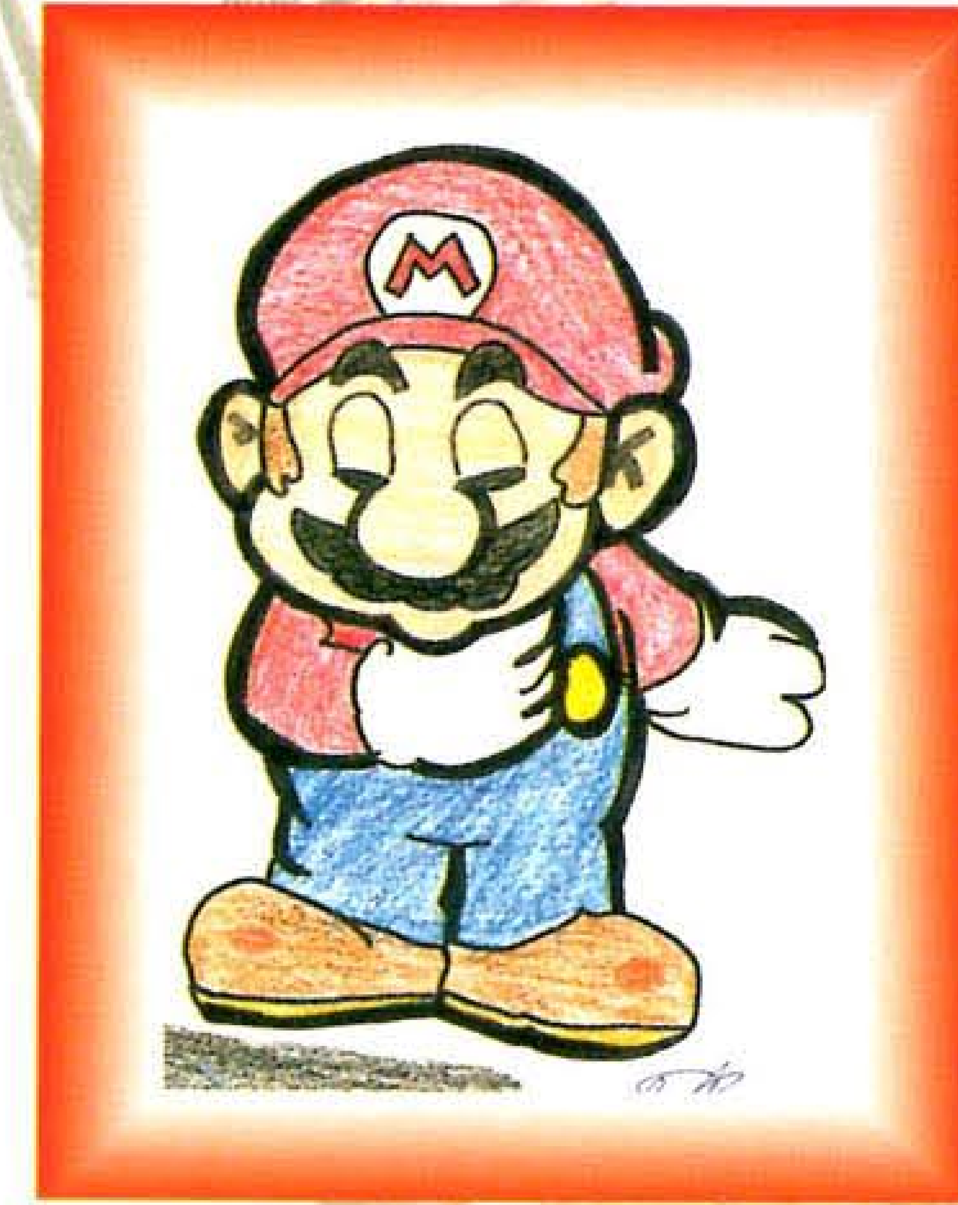
CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana 39
28046 Madrid



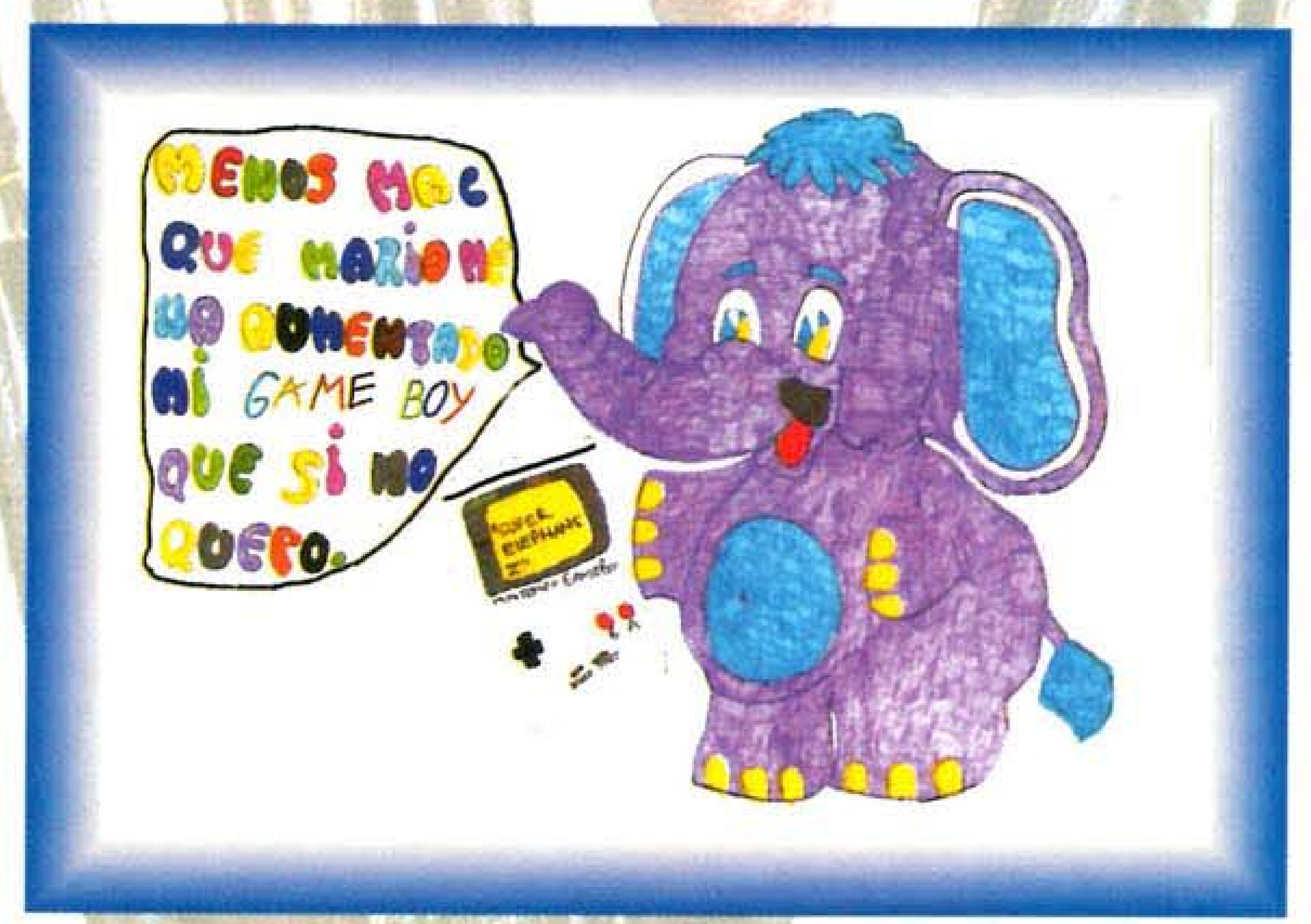
Eduardo Pañeda Murillas
Bilbao (Vizcaya)



Raúl Cabrera Siones
Catarroja (Valencia)



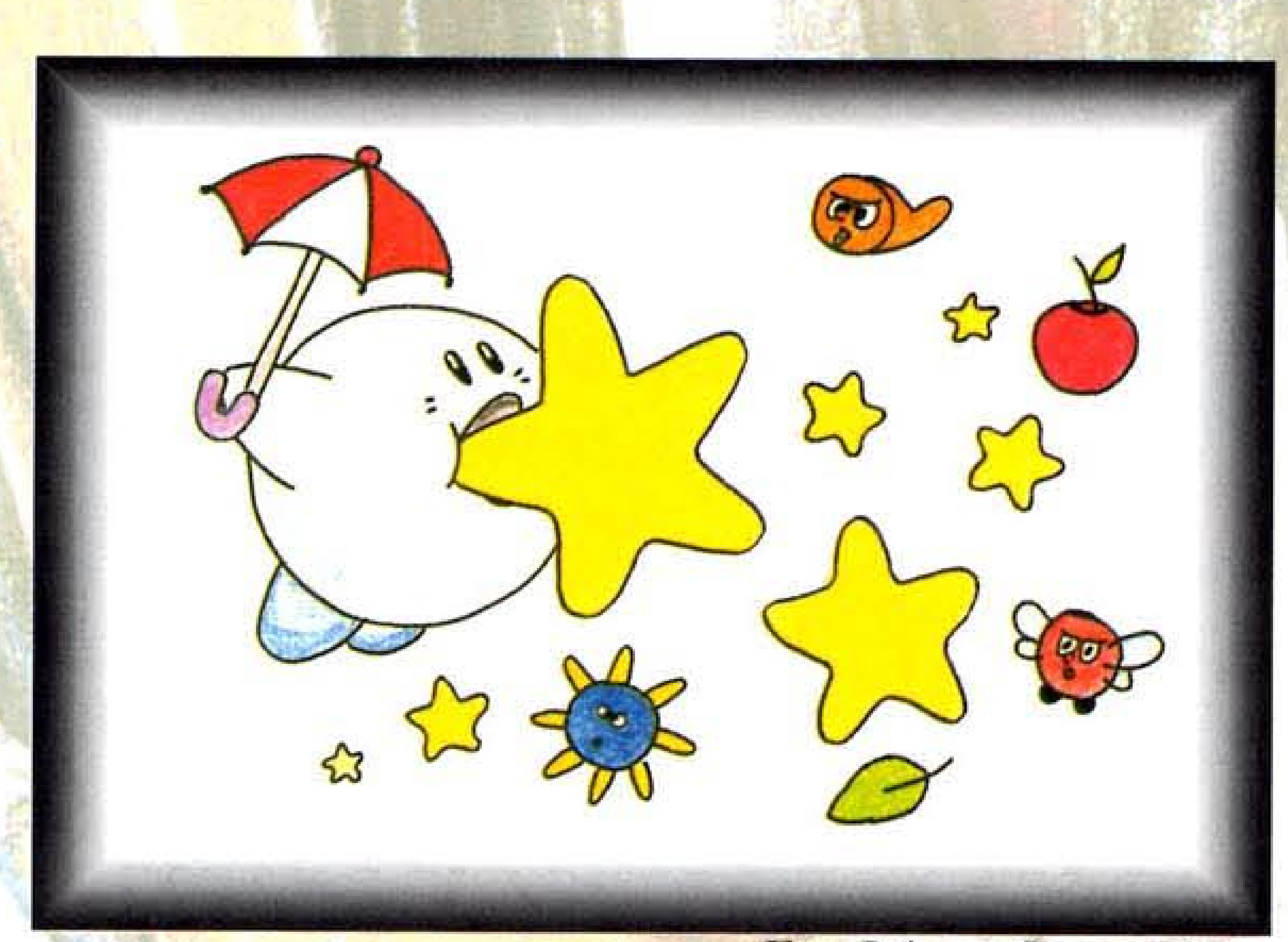
Eulalia Sánchez López
Almeria



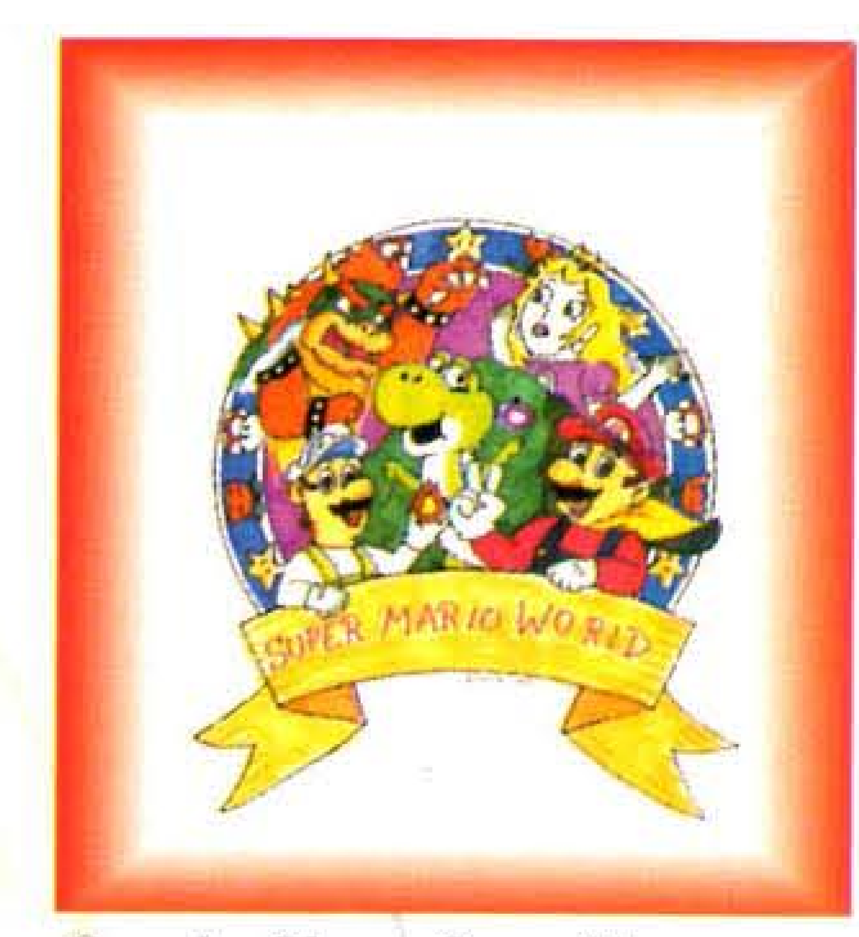
Carmen Martínez Morales
Toledo



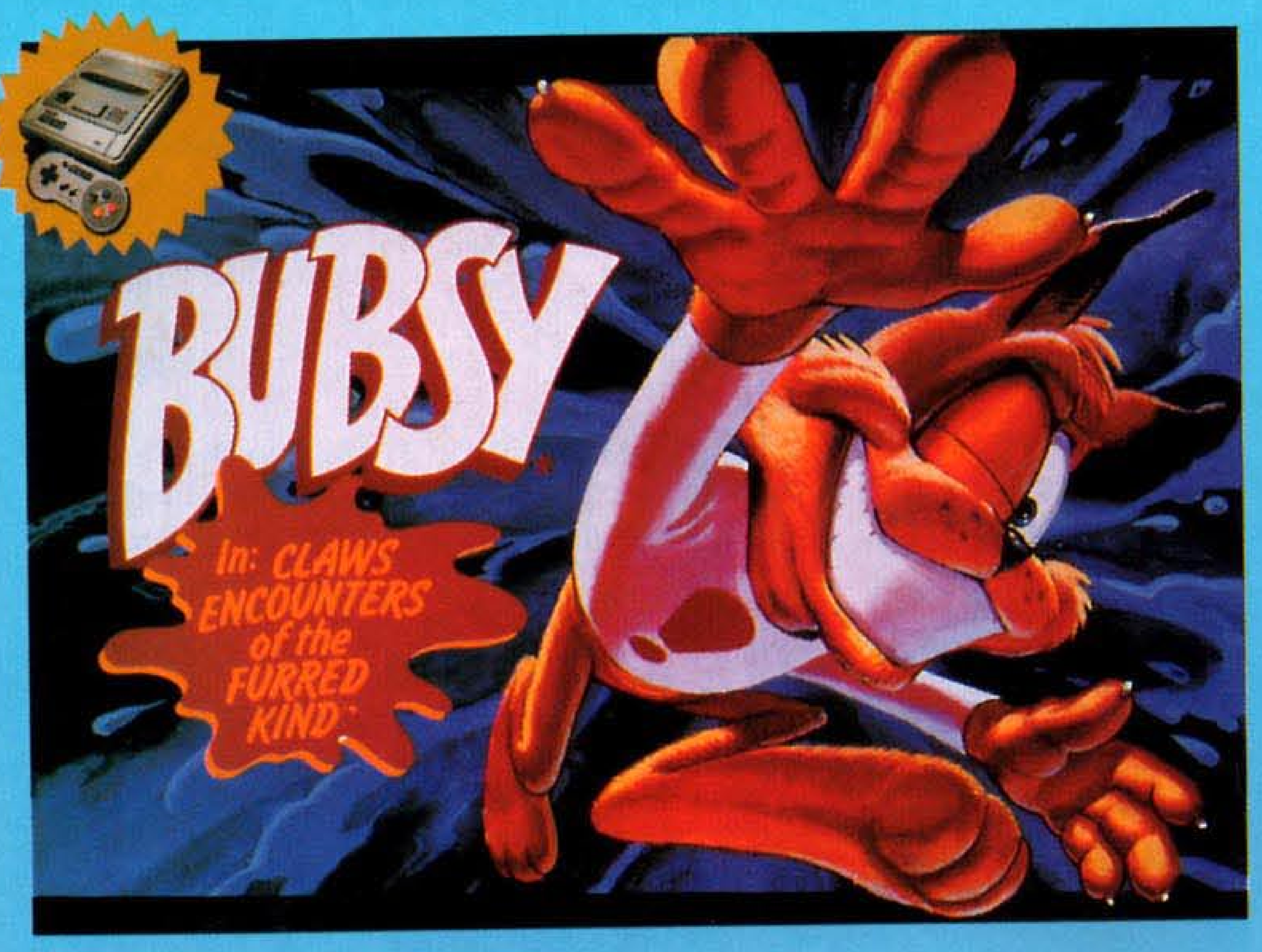
Rubén Pérez
El Ferrol (La Coruña)



Eva López Campesino
León



Carola Clavo González
Baleares



BUBSY

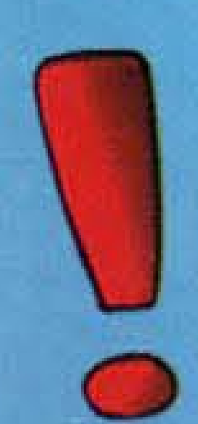
GUERRA EN LAS ESFERAS TEXTILES

¿Qué os podría decir acerca de él?. Presentación, lo que se dice presentación, no necesita, ¿o acaso hay alguien que aún no le conoce?. Bueno, por si es así y todavía queda algún despistadillo, os diré algunos adjetivos que le definen a la perfección: rápido, ágil, gracioso, escurridizo y quizás... guapo (aunque éste último, se lo ha adjudicado él mismo). De todas formas, lo mejor es que lo comprobéis con vuestros propios ojos. ¡16 megas de cartucho os están esperando!.

OVILLOS DE LANA, CAMISETAS Y OTROS OBJETOS



Debemos tener cuidado si rompemos un Cajón de Plátanos, o de lo contrario Bubsy dará un patinazo que le conducirá directamente a la muerte.



Por cada Flecha Circular que recojamos Bubsy será recompensado con una Partida Extra.





Los Lanosos no verán a Bubsy mientras lleve esta camiseta, lo cual le dará una total libertad de movimientos sin preocuparse de sus enemigos.



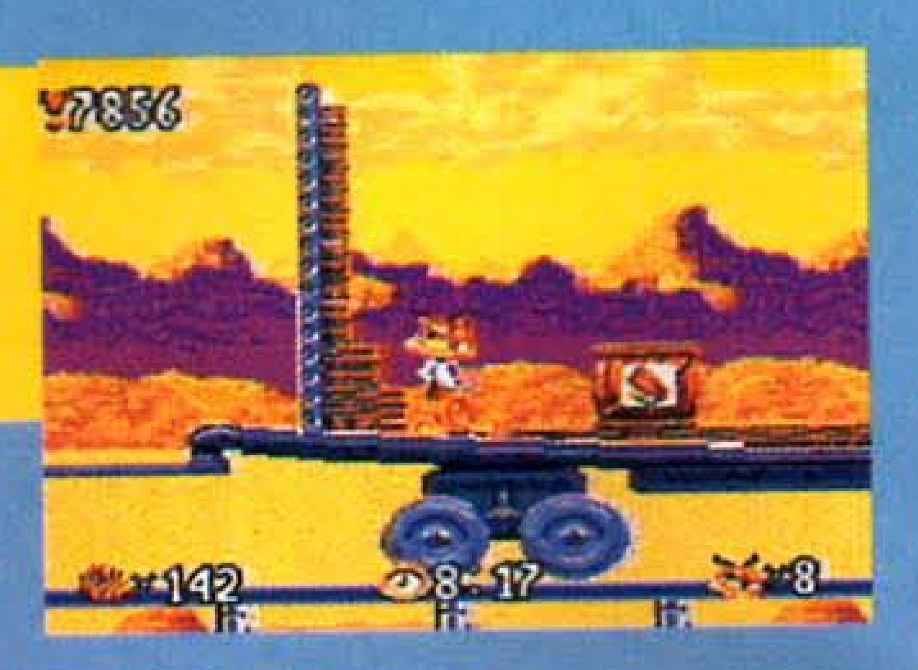
Por cada camiseta que recojamos como ésta, Bubsy obtendrá una Vida Extra.



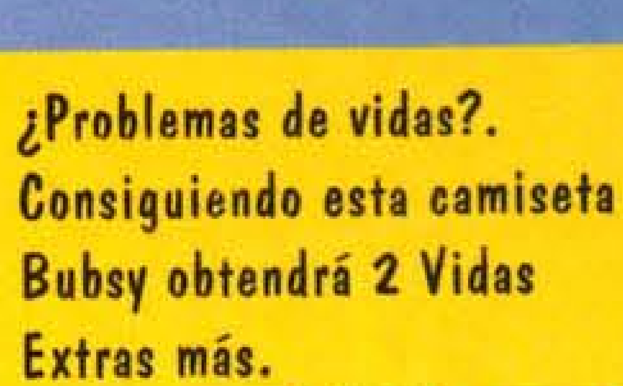
Mucho cuidado con romper las Cajas de Chinchetas, nuestro simpático amigo podría pincharse y perdería una vida.



Al destruir una Caja de TNT, la explosión hará que Bubsy salga disparado como una bala.

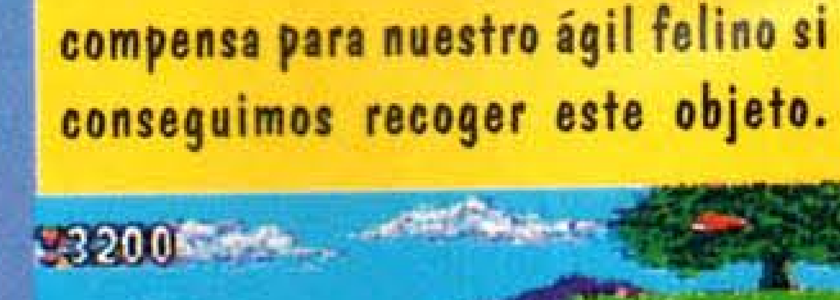






¿Problemas de vidas?. Consiguiendo esta camiseta Bubsy obtendrá 2 Vidas Extras más.

Invencibilidad Temporal será la recompensa para nuestro ágil felino si conseguimos recoger este objeto.







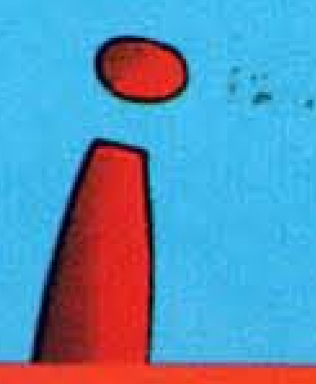
El Matron-Gas-Lana recompensará a Bubsy con 1000 puntos.



El Punto de la Exclamación salvará nuestra posición dentro del nivel.



Cuando abramos un Cajón de Lana Bubsy conseguirá 25 Ovillos de Lana y 500 puntos.



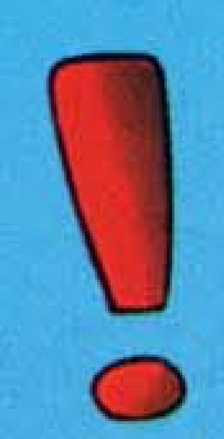
MUNDO 1.

Lo más importante en este Mundo es la supervivencia y conseguir alcanzar las metas de los tres niveles. También debemos aprovechar que nos encontramos en la parte más fácil de todo el juego para acostumbrarnos a los controles.

MUELLES NATURALES



Cuando Bubsy salte sobre ciertas ramas de los arboles, éstas actuarán a modo de muelle haciendo que salga disparado por los aires como un cohete. Esto nos servirá para explorar las zonas más altas de los niveles y recoger algún Ovillo de Lana o algún que otro objeto que encontremos por ahí arriba.



RIO DE TRONCOS

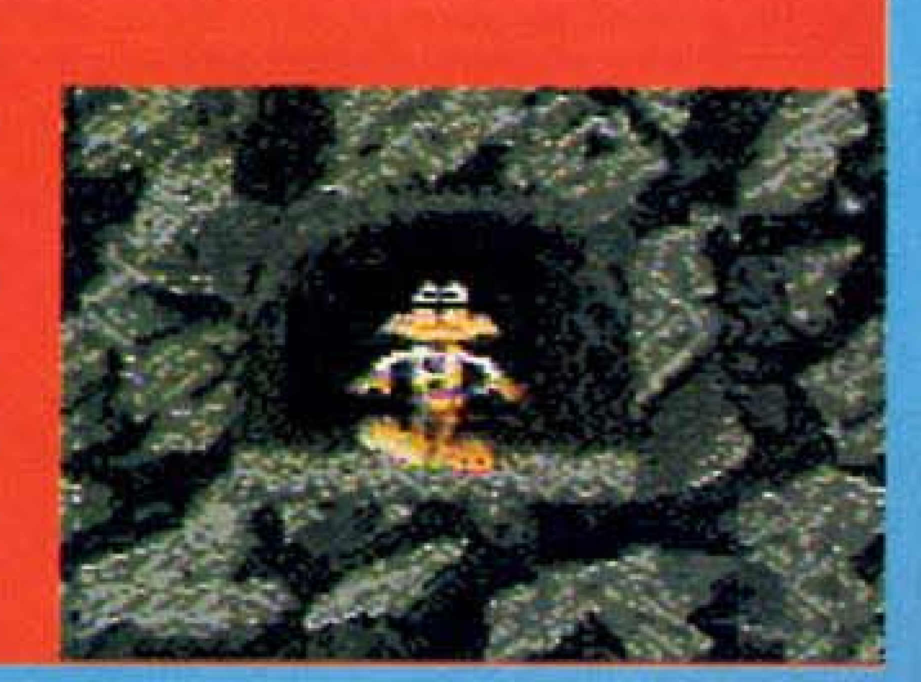
Estos ríos de agua pura y cristalina, que discurren sobre troncos, le servirán a Bubsy para avanzar o retroceder por la pantalla.



TUNELES



En ciertos lugares de los niveles nos encontraremos con entradas a cuevas similares a éstas. Dichas cuevas nos ayudarán para transportarnos de un sitio a otro del nivel, e incluso algunas de ellas, nos llevarán a una fase especial que está llena de Ovillos de Lana y otros objetos valiosos.



UN GATO DE ALTOS VUELOS



Aprender y dominar el arte de volar en este primer mundo, nos será completamente necesario si queremos completar el juego con éxito.

¿CURSO DE SOCORRISMO?



¿Habéis visto algún gato al que le guste el agua?. A Bubsy tampoco le gusta y además no sabe nadar, por eso debemos impedir que caiga en los pequeños lagos que hay en ciertas zonas del juego.

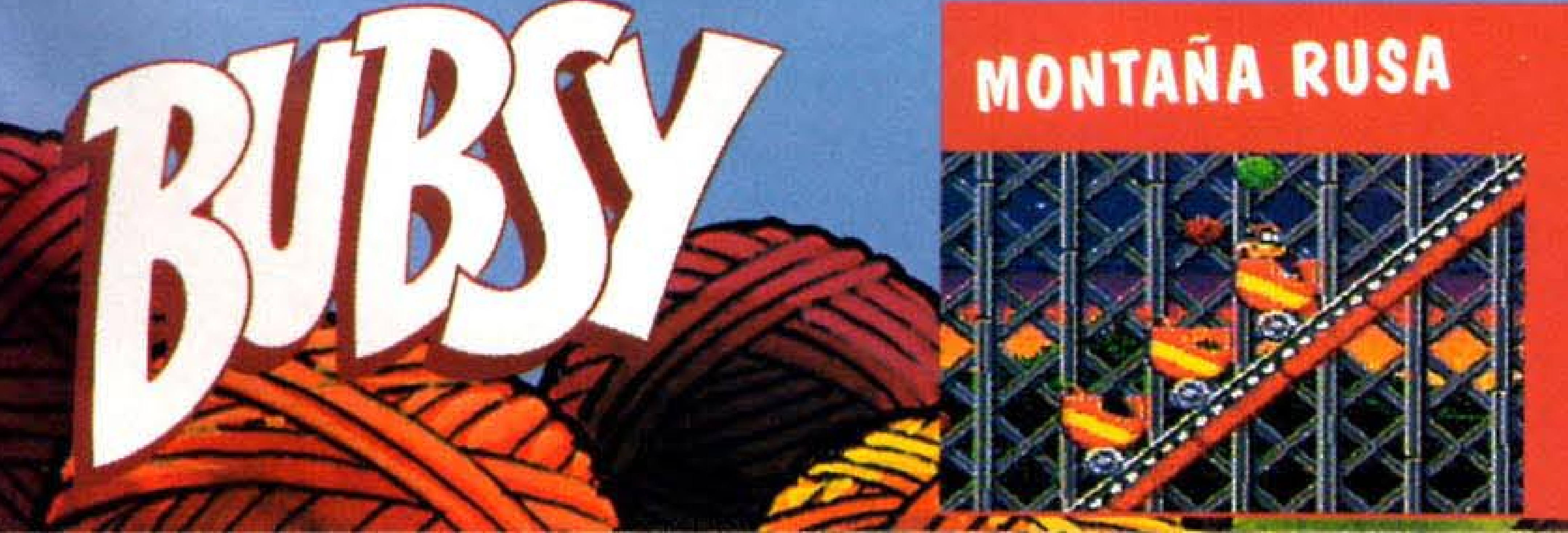
CONDUCTORES SUICIDAS

Los coches son muy peligrosos para los gatos, incluso para un héroe como Bubsy. Debemos evitarlos a toda costa o perderemos una de las valiosas vidas.



MUNDO 2.

Un parque de atracciones siempre representa un peligro para cualquier animal que se adentre en él debido a las atracciones, la gente... Pero este peligro es aún mayor en este parque, en el que los Lanosos tienen el control total y tratarán de impedirnos por todos los medios que salgamos ilesos de aquí.



MONTAÑA RUSA

Cuando Bubsy se meta en uno de los coches de la Montaña Rusa, éstos se pondrán en marcha automáticamente. En nuestro recorrido encontraremos Ovillos de Lana y otros objetos valiosos que podremos recoger, pero también podemos perder una vida si no nos bajamos del vehículo antes de que éste llegue al final del recorrido.



SALTA Y ENCUENTRA

En ciertos puntos del parque hay colocadas unas atracciones llamadas el Hombre Forzudo. Si hacemos que Bubsy salte en ellas irá ganando potencia de salto hasta que salga disparado hacia el cielo como un misil, pudiendo encontrar así en la parte más alta del nivel, una fase secreta de bonus.





¿BUBSY PILOTO?

En determinadas zonas podremos hacer que Bubsy suba a bordo de una aeronave y dé una vueltecita por el cielo, aprovechando así el transcurso de este "viajecito" para recoger cualquier útil objeto que encuentre en su camino.



FALSOS SUELOS

Andar con mucho cuidado es uno de los consejos que no debemos olvidar si no queremos caer en alguno de estos "falsos suelos" y perder una vida.



LOS 7 PICOS



En ciertas partes de la montaña rusa será bastante difícil manejar a Bubsy cuando vaya andando. Lo mejor es que atravesemos esas zonas volando.

MUNDO 3.

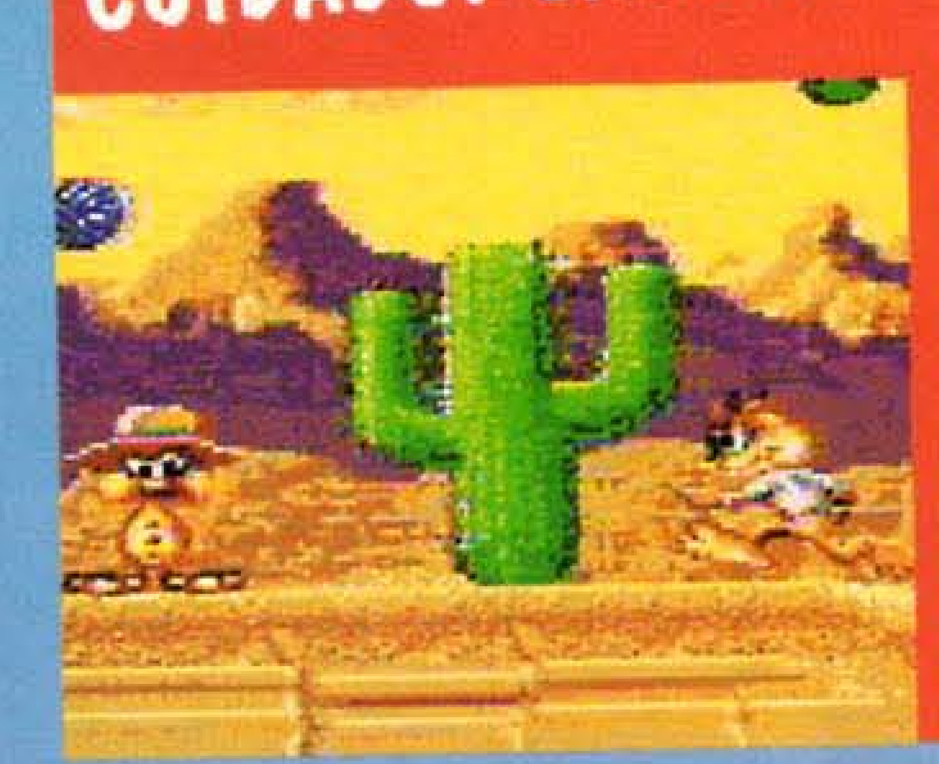
¡Viajeros al tren!. El Número 9 está saliendo de la estación y Bubsy se encuentra a bordo. Parecía que iba a ser un viaje de placer, pero no es así. Los Lanosos han invadido el tren y éste va sin control. Nuestra misión será detenerlo antes de que choque o descarrile.
Una vez que hayamos conseguido detener el tren, nos encontraremos en el interior de un cañón lleno de temerarias fieras y peligrosos cactus.

NUESTRAS AMIGAS... LAS JIRAFAS

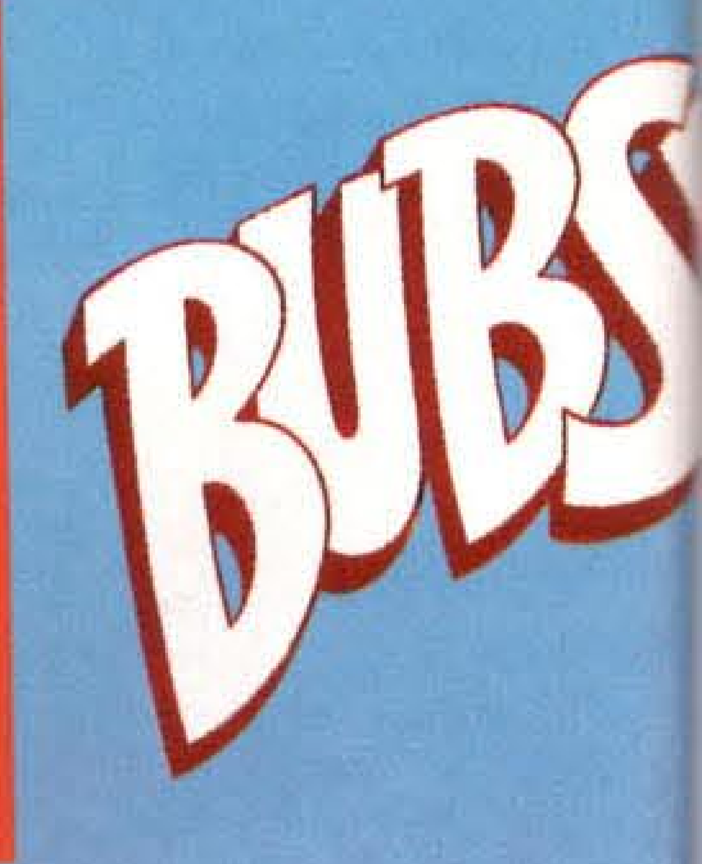


Estos simpáticos animales de largo cuello y peculiar "cara" serán los encargados de ayudar a Bubsy en su búsqueda por las "altas esferas". Si saltamos encima de su cabeza, su cuello actuará a modo de muelle lanzándonos por las nubes.

CUIDADO: CACTUS

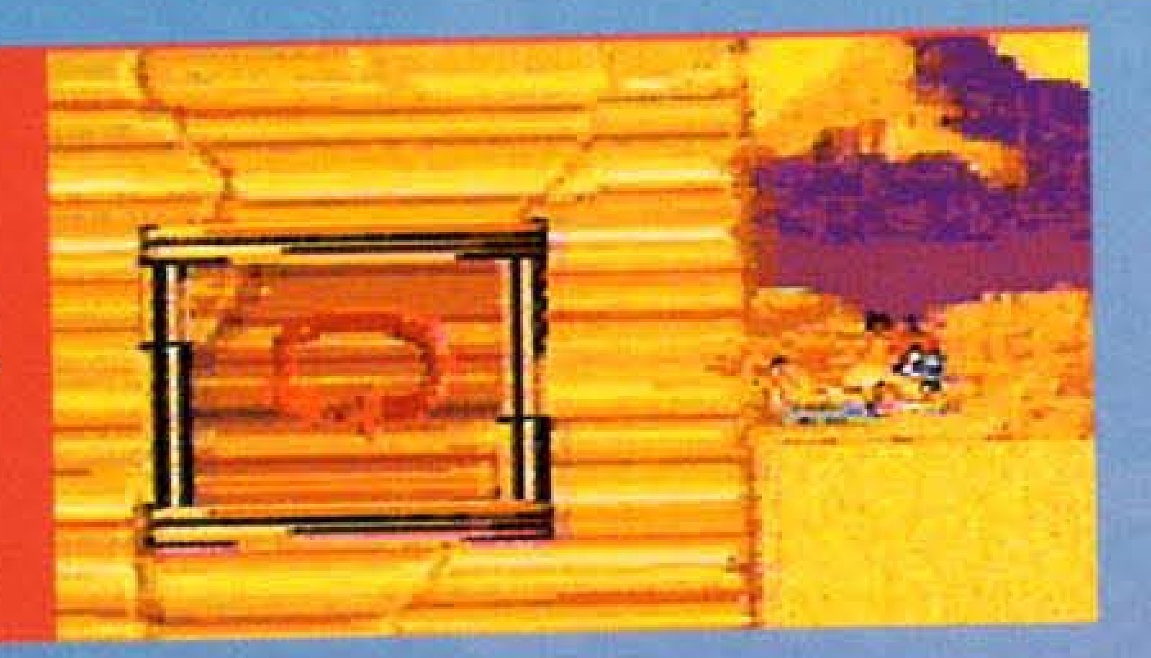


Los cactus son muy peligrosos para Bubsy. Sólo saltándolos o volando por encima de ellos evitaremos perder una vida.



PARTIDA EXTRA

No todo es salvaje y peligroso en este inhóspito cañón. También podremos encontrar cosas buenas como es esta Partida Extra.



MERCANCÍAS PELIGROSAS

Cuando nos encontremos en el tren y estemos en una zona alta, deberemos asegurarnos, antes de saltar, de que no nos vamos a encontrar ninguna trampa al caer.



MUNDO 4.

En este mundo son especialmente importantes los puntos de exclamación, ya que nos adentraremos en un parque natural lleno de salvajes criaturas en libertad y bastante difícil de atravesar.

RÍOS TRAICIONEROS

Debemos tener cuidado cuando vayamos viajando por alguno de los numerosos ríos de troncos que hay en este mundo. Algunos terminan en el "aire" y podemos caer al pantano que hay en la zona más baja de la pantalla, perdiendo automáticamente una vida.

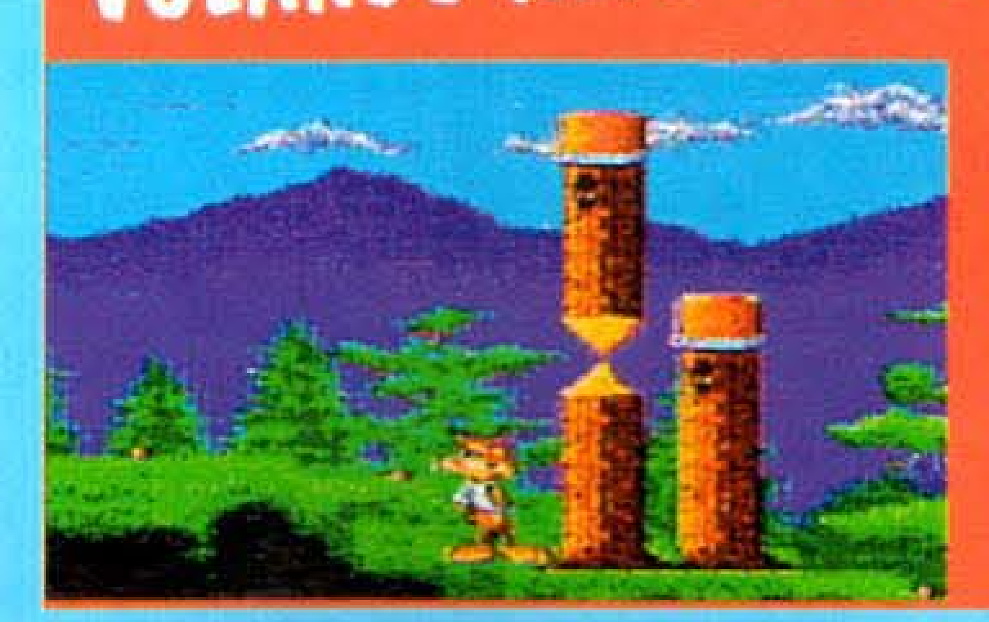


ANIMALES ACUÁTICOS

Cuando vayamos navegando tranquilamente en nuestra balsa por el pantano, no debemos fiarnos ni de los peces ni de cualquier otro animal que allí viva. Son muy peligrosos.



VOLANDO ALTO OTRA VEZ



Aquí encontraremos unos troncos de árboles muy especiales. En su parte superior disponen de una zona de goma que impulsará a Bubsy a gran altura.





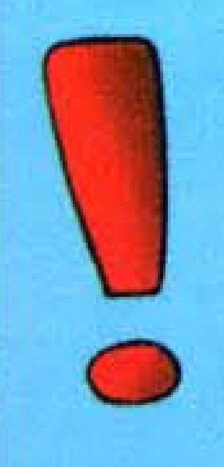
MUNDO 5.

¡La selva!. Esto es la selva. Peligros, peligros y más peligros es lo que encontraremos en estos parajes, ya que "encantadores" animalitos tales como Lanosos, "pequeñas" arañas, abejitas del tamaño de helicópteros... estarán siempre al acecho.



CUESTION DE VERTIGO

Trepar por las enormes hojas de los árboles nos será de gran ayuda para explorar sus zonas más altas y encontrar útiles objetos.



ARACNOPHOBIA



Los árboles están llenos de insectos, por lo que en estas zonas, deberemos movernos con extrema prudencia si no queremos que alguno de estos "pequeños" insectos le haga perder una vida a Bubsy.

ABEJAS ASESINAS

Mucho cuidado con estas "diminutas" abejas que revolotean alrededor de su panal. Son tremendamente peligrosas.



CAÍDA LIBRE

Sólo empleando a fondo nuestros cinco sentidos podremos volar sobre estas zonas sin caer al vacío.

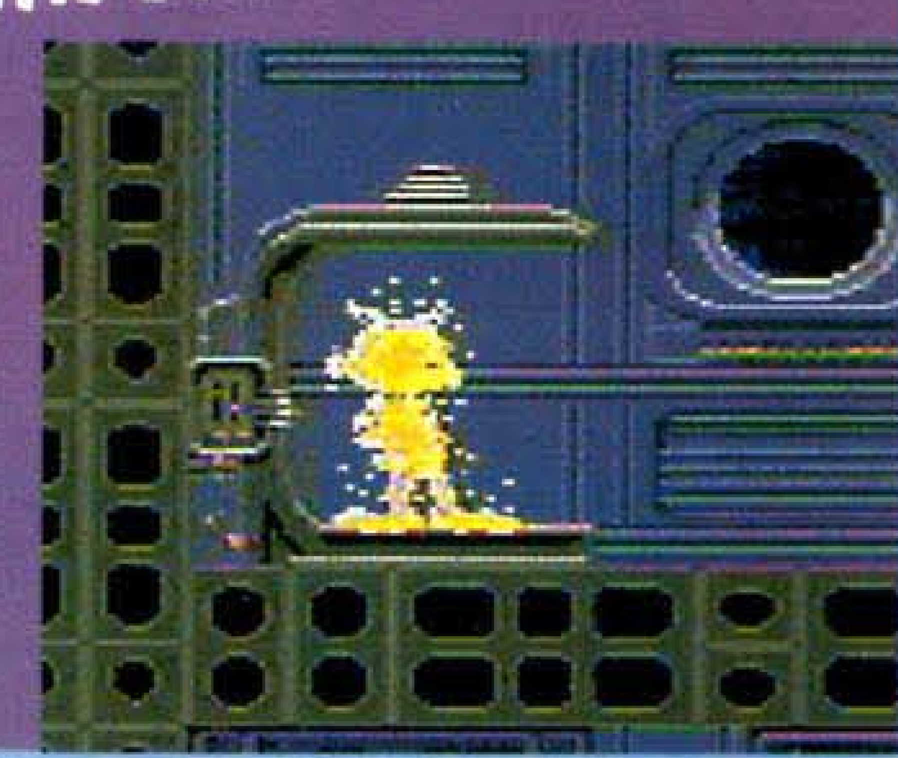


¡¡¡ EUREKA !!!

¡Por fin!. Hemos encontrado la guarida de los Lanosos. Una vez dentro, nuestro objetivo será acabar con todos ellos y con su malvada Reina.

TRANSPORTADORES

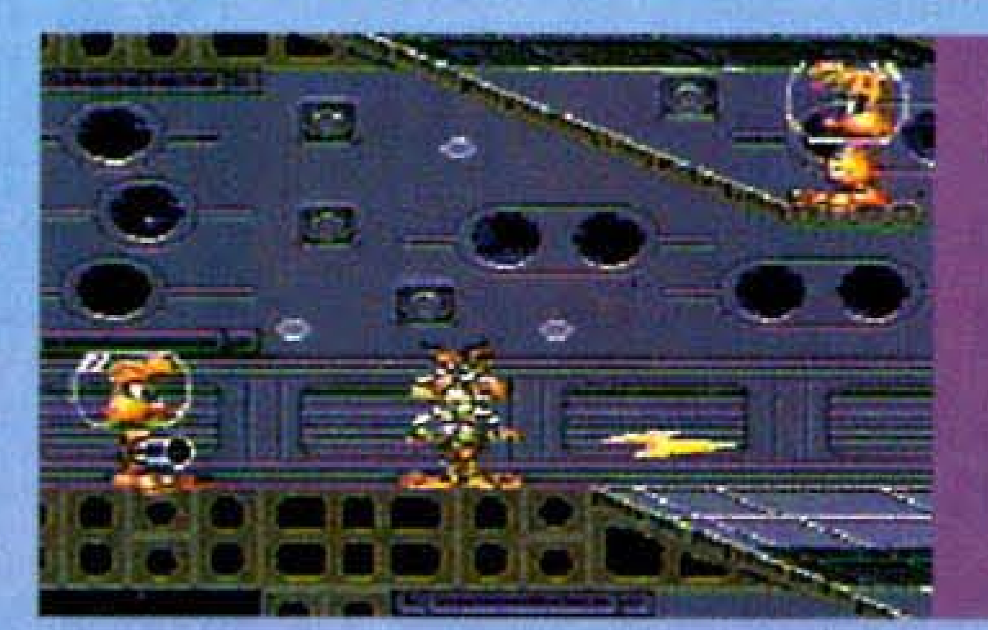
En algunos puntos del complejo encontraremos unas máquinas como ésta que nos servirán para trasladarnos de una parte a otra de la base enemiga.



RESORTES

Accionando estas palancas, conseguiremos pasar ciertas zonas que anteriormente se encontraban bloqueadas.





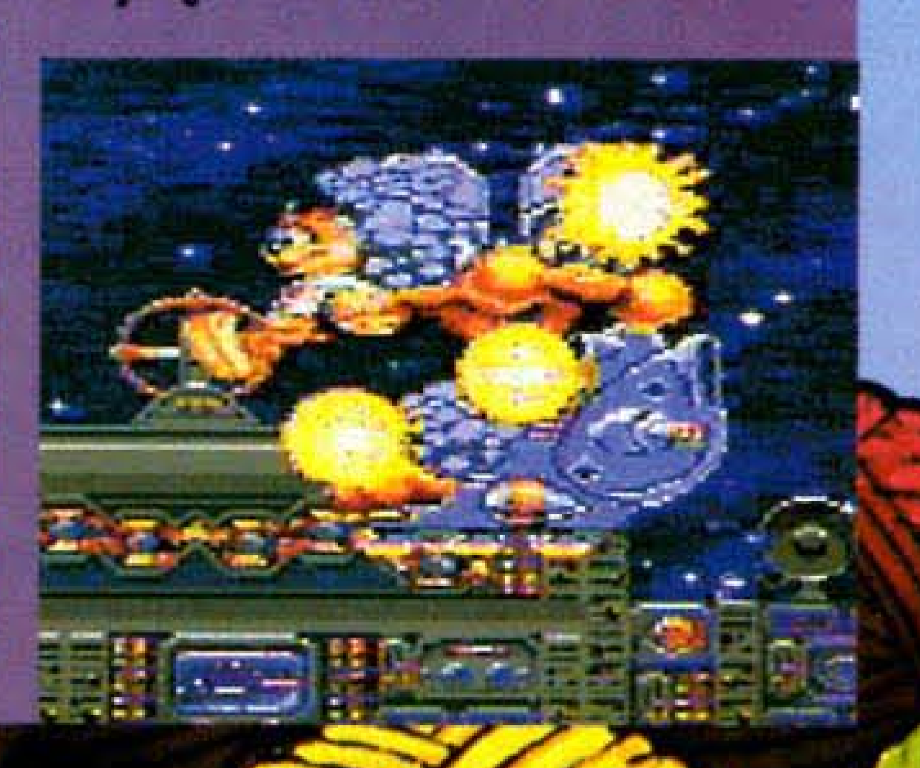
LANOSOS ARMADOS

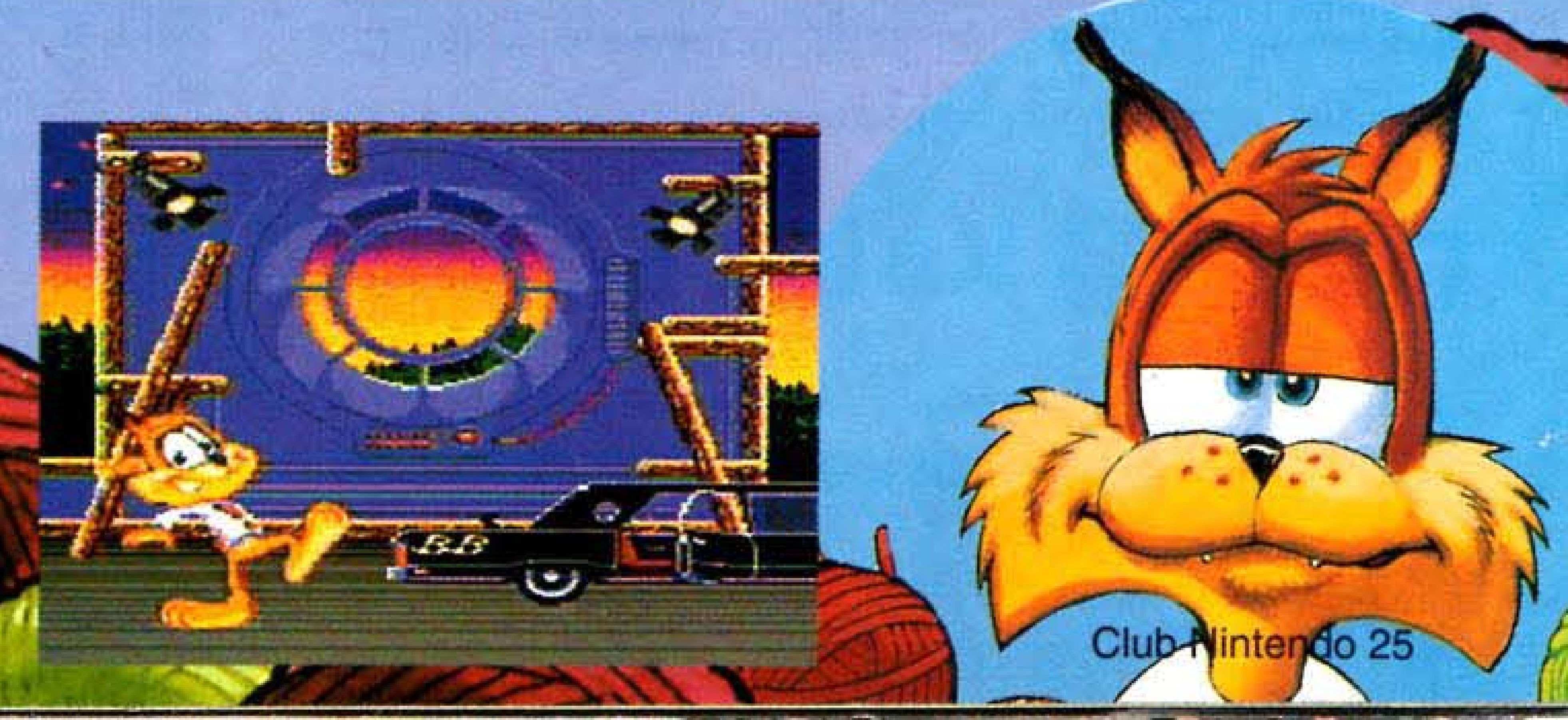
Aquí encontraremos a los lanosos más peligrosos de todo el juego, debido a que van armados con poderosas armas láser. Sé cauto.

LAS GEMELAS DE RAYÓN

Ahora sólo queda acabar con las incordiantes gemelas Poli y Ester. Y... cuatro o cinco golpes serán suficientes para añadir otro juego más a nuestra colección.







BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

LAS RANAS MÁS MUSCULOSAS DE NINTENDO



Como podéis imaginar no os voy a contar cuál es la trama de esta aventura. Seguro que todos vosotros ya lo habéis adivinado. ¿Quiénes son los causantes de todos los males de nuestras ranas favoritas?. Sí, son ellos, el temible Silas Volkmire y su aliada Dark Queen, que una vez más han vuelto a las andadas. Pero... ahora tendréis la posibilidad de enfrentaros a ellos "a todo color". Excelentes gráficos, efectos por hardware, pegadizas melodías y sobre todo acción, mucha acción, es lo que vais a encontrar en este cartucho de Super Nintendo. ¿Os animáis?.

MONTAÑAS DEL CAOS



Enemigos no faltarán a lo largo de esta fase. Aparecerán incluso a pares. Pero esto no es demasiado problema. Emplea tu "doble golpe de puño", con él puedes golpear al mismo tiempo a los dos enemigos que intenten rodearte.

La naturaleza también se revelará contra ti. Presta mucha atención a los volcanes que aparecen como decorado, algunos de ellos te lanzarán lava. Si eres avispado, puedes adivinar dónde va a caer la lava, evitando de este modo que te toque. Para ello tan sólo tienes que fijarte en su sombra.



Desconfía también de los puentes. Todos caerán a tu paso y al final encontrarás un Psico-cerdo esperándote. Camina rápidamente por cada uno de ellos, y salta cuando vayas a llegar al final para caer encima de tu enemigo. Si no lo haces así, no lo dudes, saldrás perdiendo.



Al final deberás luchar contra Rocky. Para destruirle no tienes que emplearte a fondo. Simplemente no pierdas de vista su sombra, con ello conseguirás que no caiga encima de ti cuando salte, y una vez que esté en el suelo, aprovecha para golpearle dos veces con tu martillo. Unos cuantos martillazos más serán suficientes.

EL BOSQUE

¿Tienes buen dominio del botón direccional?. Espero que sí, porque aquí tendrás que ajustarte al máximo al estrecho pasillo que forman estos afilados troncos. Si no lo haces así acabarás como un "pincho moruno". Esta situación se te planteará en bastantes zonas de esta fase y en ocasiones se verá agravada por unas corrientes de aire, producidas por una serie de ventiladores, que te empujarán hacia ambos lados de la pantalla.



Pero... ese no será el único inconveniente que te encontrarás, aquí tienes una buena muestra de los distintos enemigos que te esperan:


Waspling


Saturn Toadtrap


Gran Ratso


Lazbot


Sparkz

Ante los cuatro primeros sólo podrás hacer una cosa: actúa rápidamente y lánzales un "super-puñetazo" o un "golpe de pie" cuando veas que se acercan a ti. Por el contrario, serás tú quien tenga que acercarse a los Sparkz para destruirles antes de que las corrientes de sus imanes te atraigan y sufras un enorme daño.

MOTOS VELOCES

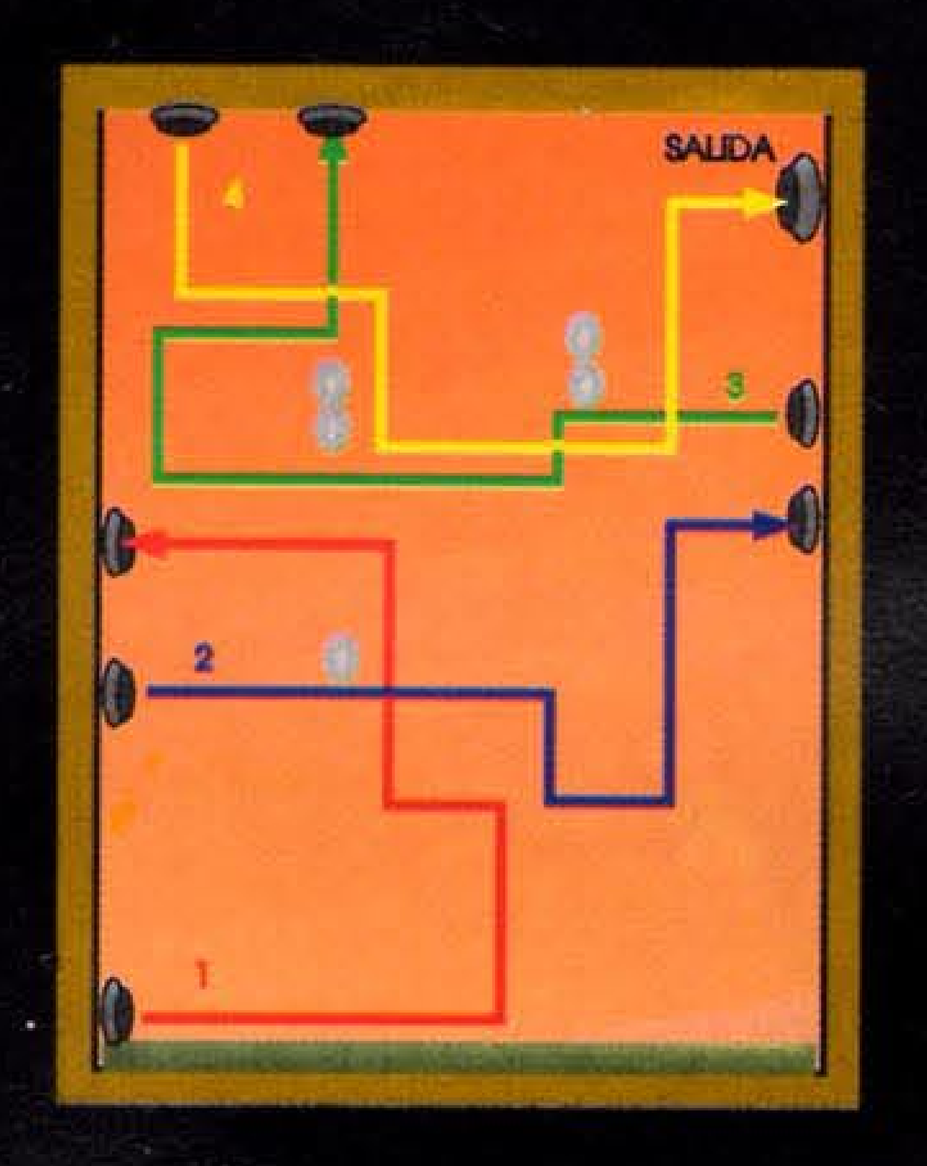


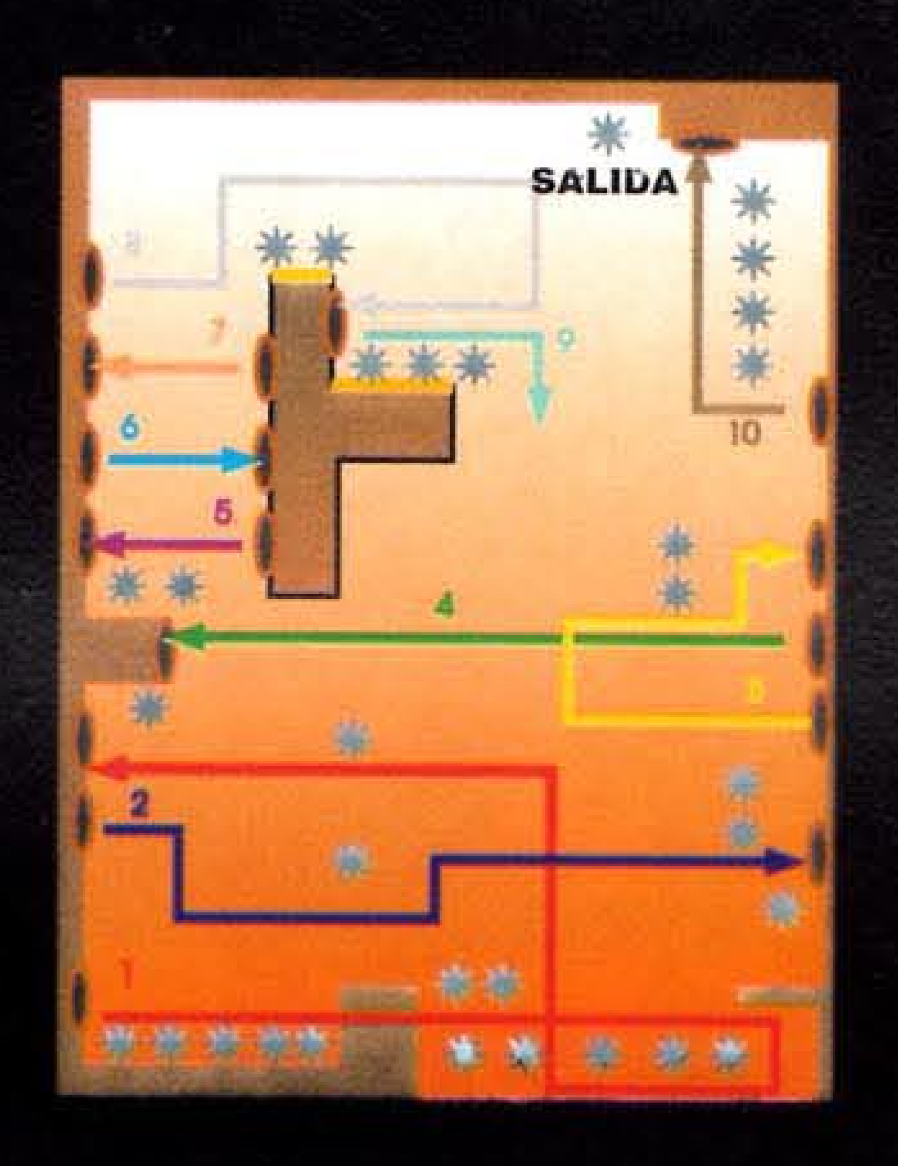


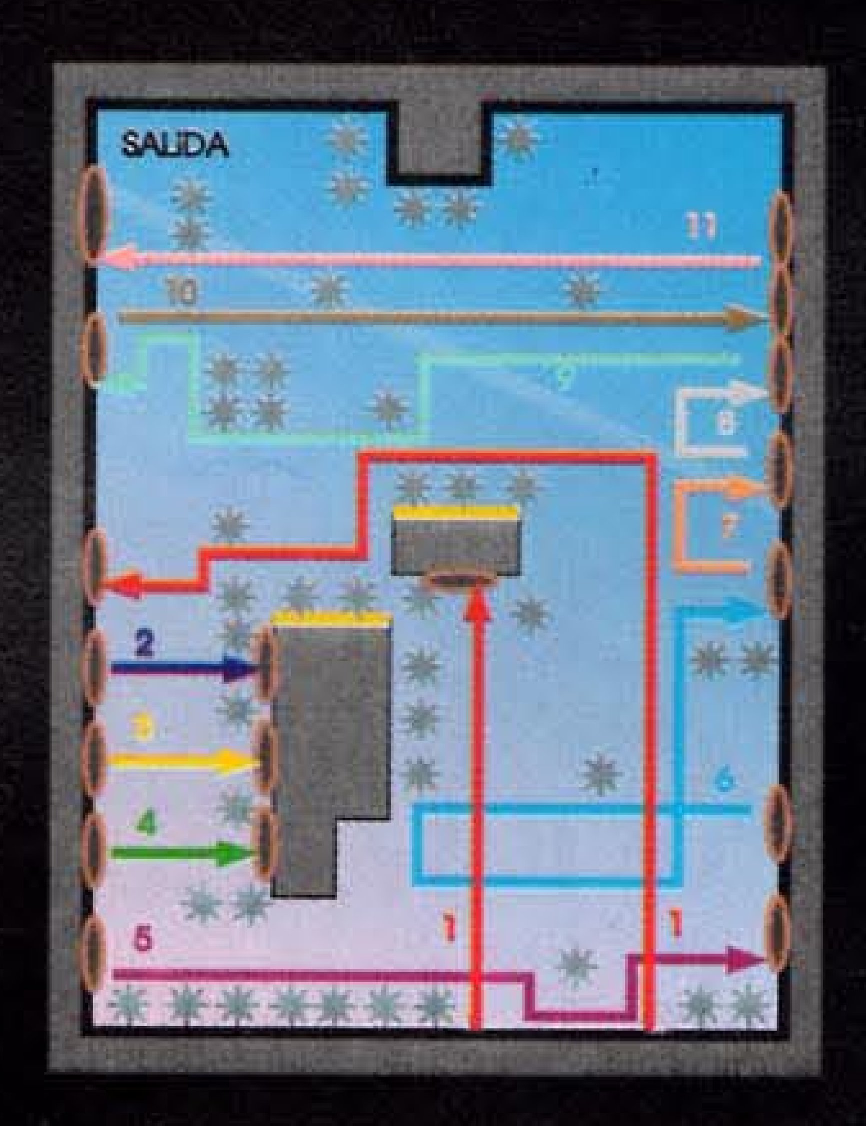
Grandes dosis de habilidad, reflejos y mucha suerte son los ingredientes necesarios para poder atravesar esta fase sin perder varias vidas. Sin embargo no todo es tan malo, afortunadamente está dividida en cinco zonas y cada vez que te maten podrás comenzar al inicio de la zona en la que te encuentres. Por lo demás, mira atentamente este pequeño mapa, en él podrás observar los distintos tipos de obstáculos que encontrarás en esta fase.

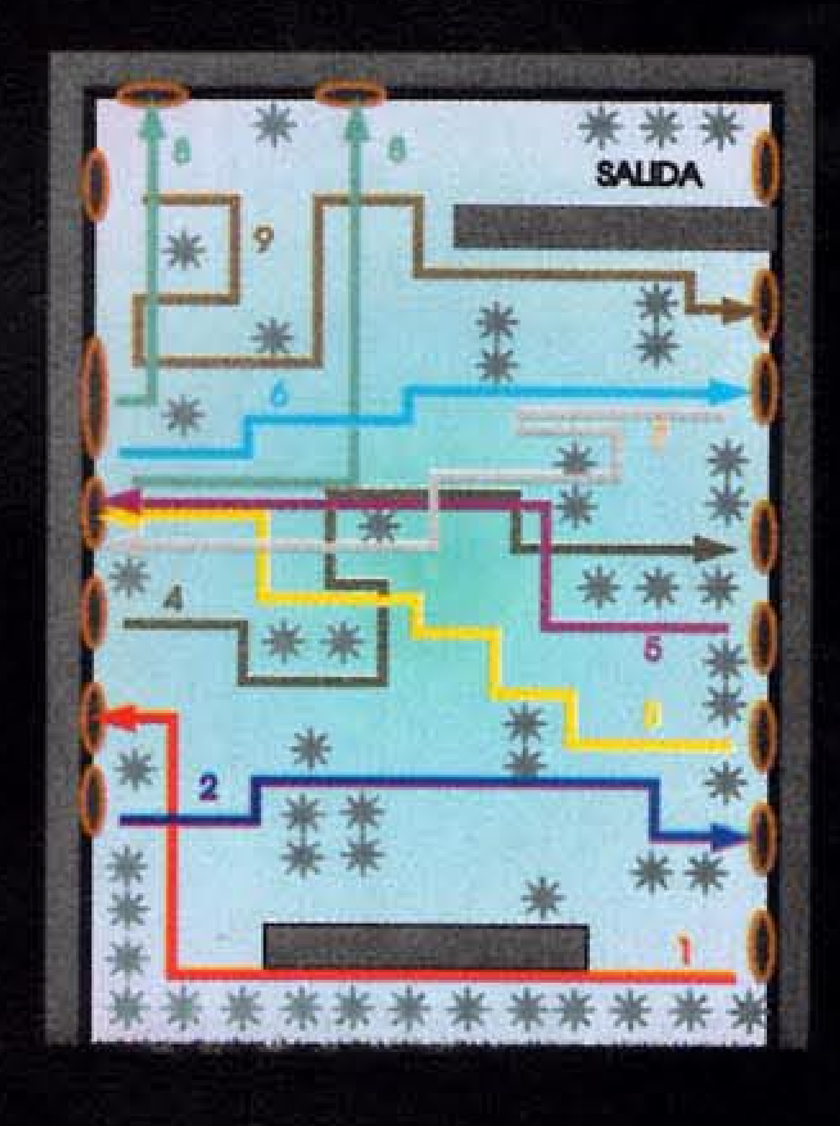
LA VENGANZA DE KARNATH

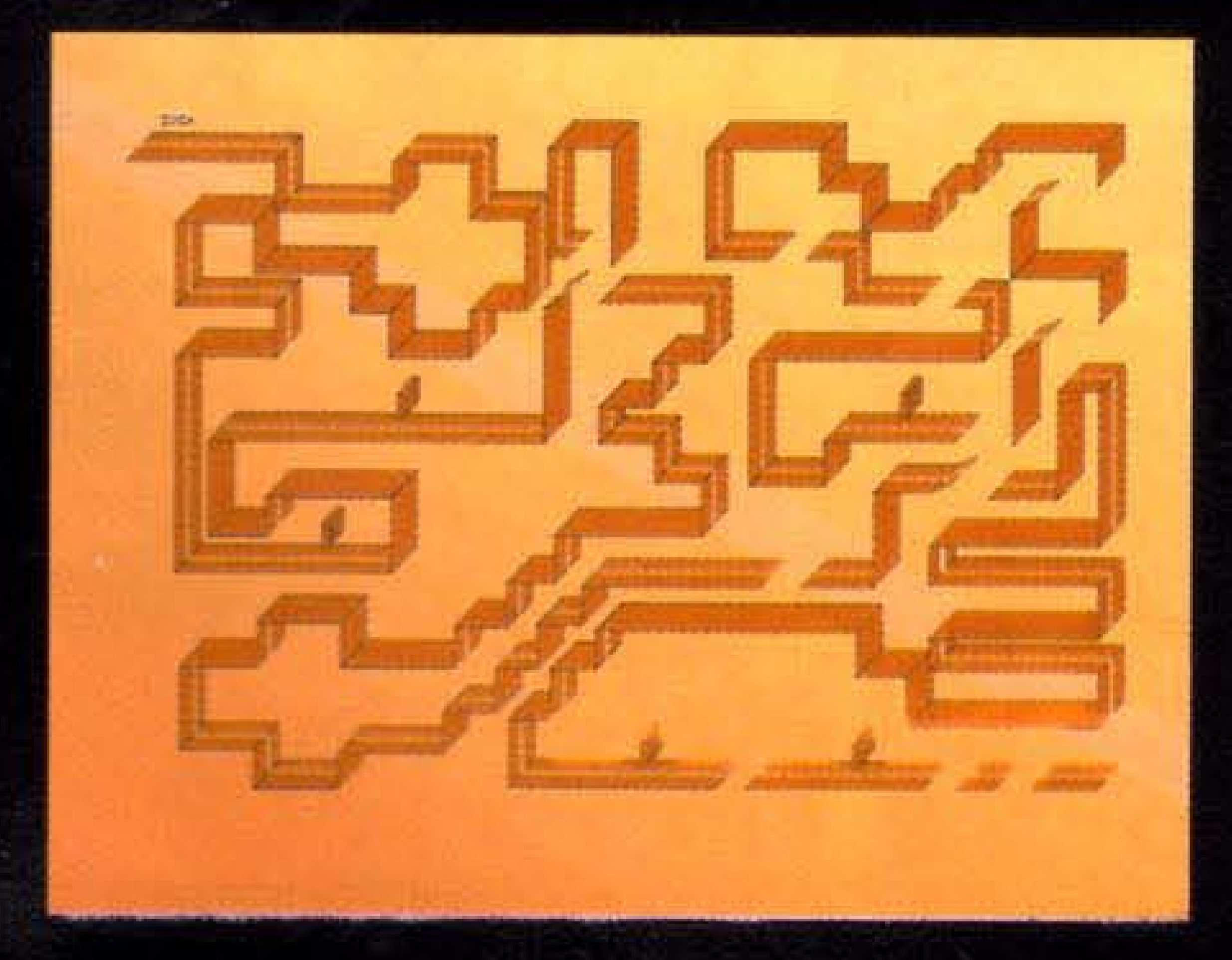
A lo largo de las cuatro zonas de que se compone esta fase deberás viajar sobre diferentes serpientes hasta encontrar la salida. Para conseguirlo, procura no caerte de ellas y no chocar con las bolas de pinchos que entorpecen tu camino. Estudia detenidamente los siguientes mapas, en ellos están representados los obstáculos y los distintos recorridos que realiza cada serpiente. Sigue esas rutas en el orden en que te indicamos y no tendrás problemas para llegar al final.











TRACTORES

Tu objetivo en esta zona es simplemente uno: no dejar que el peligroso Fuzz te alcance. Y para que no entres a ciegas en ella, echa un vistazo al siguiente esquema, en él verás el recorrido que tienes que seguir a bordo de tu vehículo tractor, y los distintos puntos conflictivos que deberás superar.



En tu descenso por el interior de la torre, no dudes en golpear a la peligrosa rata Scuzz siempre que intente adelantarte. Si ella llega antes que tú a los tres detonadores de dinamita, los hará explotar y con ello pondrá fin a tu vida. Sólo si explotas tú esos tres detonadores, podrás enfrentarte a Dark Queen.

LA TORRE OSCURA



Ya estás frente a la Reina de la Oscuridad y la batalla no va a ser nada fácil. Ella aparecerá y desaparecerá constantemente, lanzándote una calavera en cada una de sus apariciones. Salta esa calavera y acto seguido golpea a la Reina. Aproximadamente veinte golpes te conducirán a la victoria defintiva.



LA LEYENDA LEGENDARIA.

Después de mi última aventura en Super Nintendo, creí necesario tomarme unas vacaciones y reflexionar sobre todo lo que había ocurrido. Tras varios meses de viaje, un día decidí regresar. Cuando me encontraba a bordo de mi barco rumbo a casa, noté algo extraño en el aire. El cielo se cubrió completamente con nubes que auguraban tormenta. De pronto, la tempestad se desató con una tremenda furia. Luché contra viento y marea tratando de mantener el dominio del barco, hasta que un rayo convirtió la nave en astillas. Traté de agarrarme a los restos del barco y... Cuando recobré el conocimiento me encontré en una extraña casa de una isla llamada Koholint. Ahora, debía averiguar la forma de salir de aquí para poder volver a mi tierra natal Hyrule.

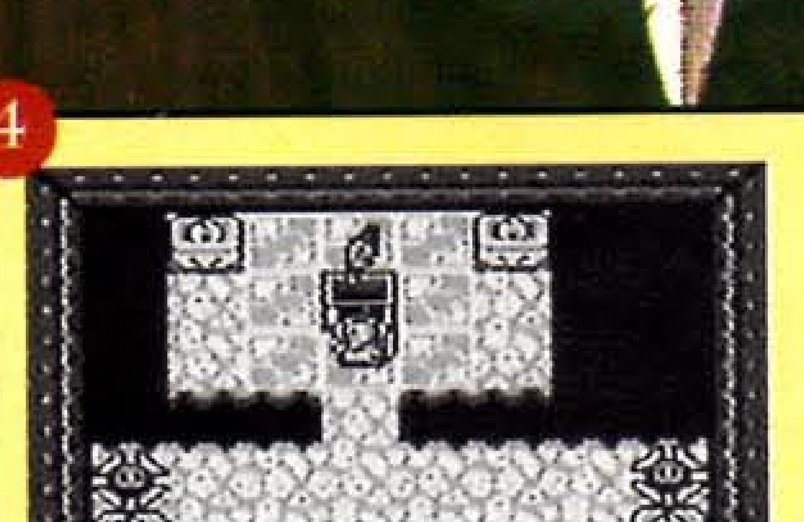
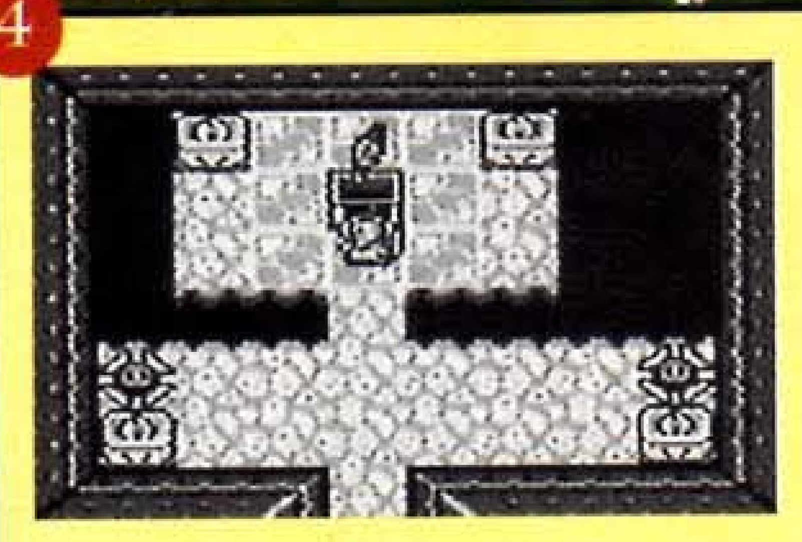
THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

1 *Cuando me encontré repuesto del todo, hablé con el dueño de la casa que me contó algunas cosas sobre la isla y me regaló un Escudo.*

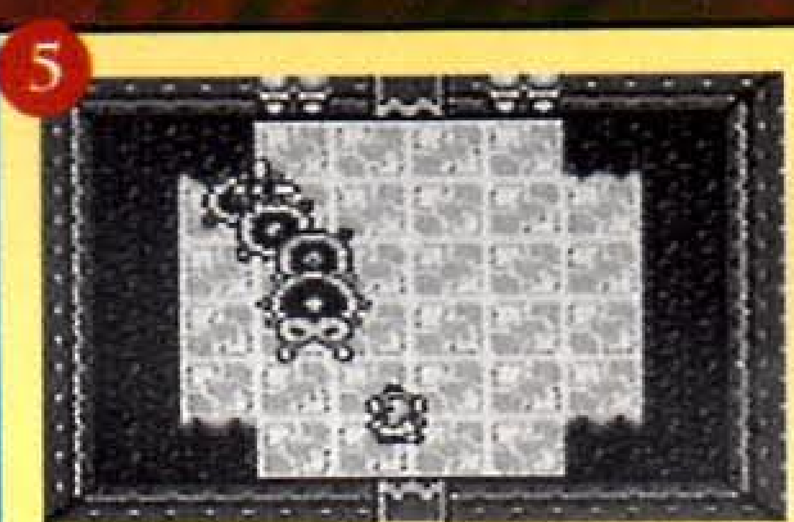
2 

Para retirar los pinchos coloqué el escudo de manera que me protegiese y comencé a empujar las afiladas bolas. Tras arduos esfuerzos pude apartarlas y acceder a la zona donde se encontraba la Espada.

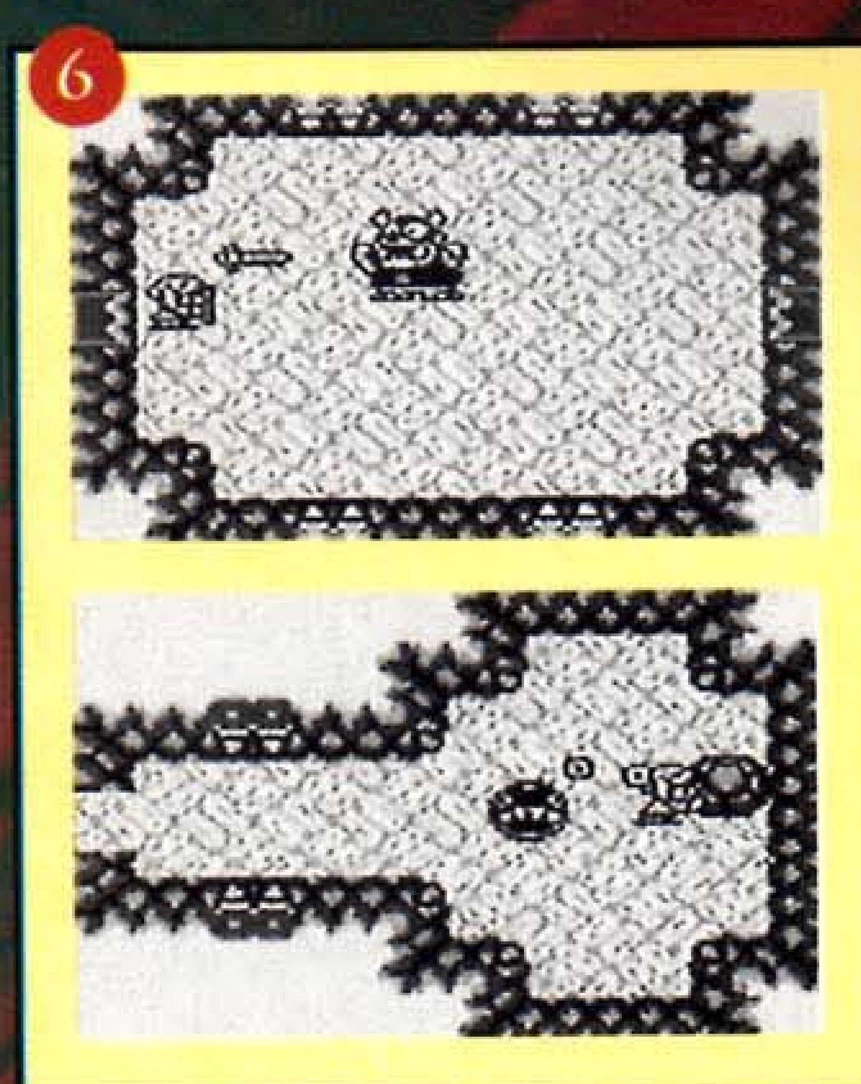
3 *Después de hablar con este personaje, le lancé polvos mágicos para romper el hechizo que recaía sobre él y así poder llegar a la siguiente pantalla. Aquí encontré el cofre que contenía la Tail Key, la llave que más tarde usé para abrir la entrada al primer palacio.*

4 


En el interior del castillo logré localizar, dentro de uno de los cofres, una Pluma de Pájaro que me serviría para saltar abismos.

5 

Más tarde me enfrenté con este "gusanillo", al que derroté golpeándole con mi espada en su cola. De esta manera recuperé el primer instrumento musical de las sirenas: el Full Moon Cello.

6 

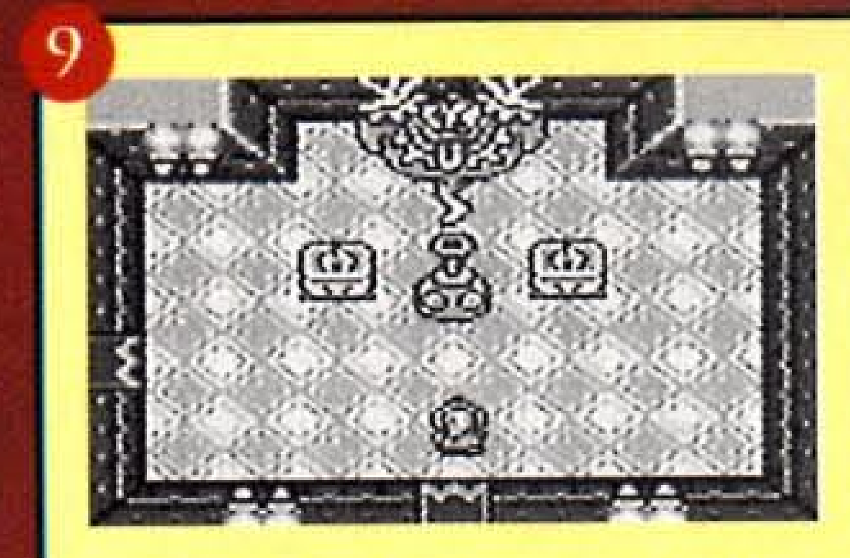
Me dirigí hacia una cueva al noreste del bosque. Allí, tras enfrentarme a un peligroso enemigo, logré rescatar a Bow-Wow.

7 

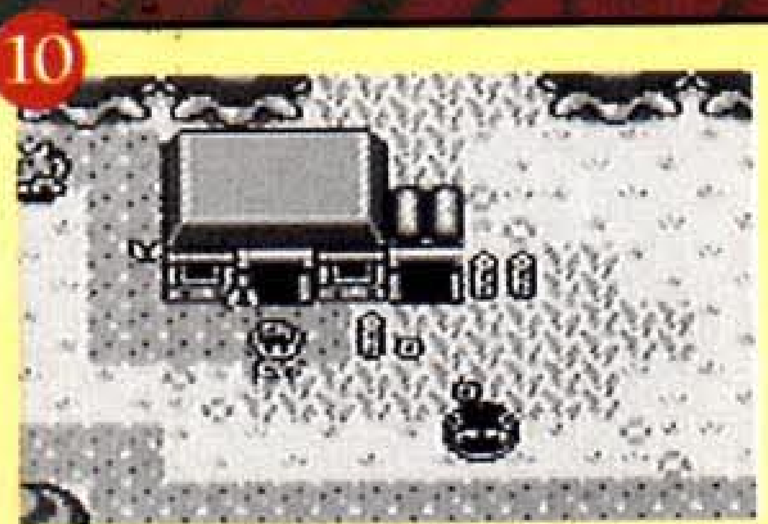
Ahora que iba acompañado, fui a la entrada de La Cueva y ví cómo Bow-Wow devoraba las plantas que me impedían acceder al interior del segundo castillo.

8 

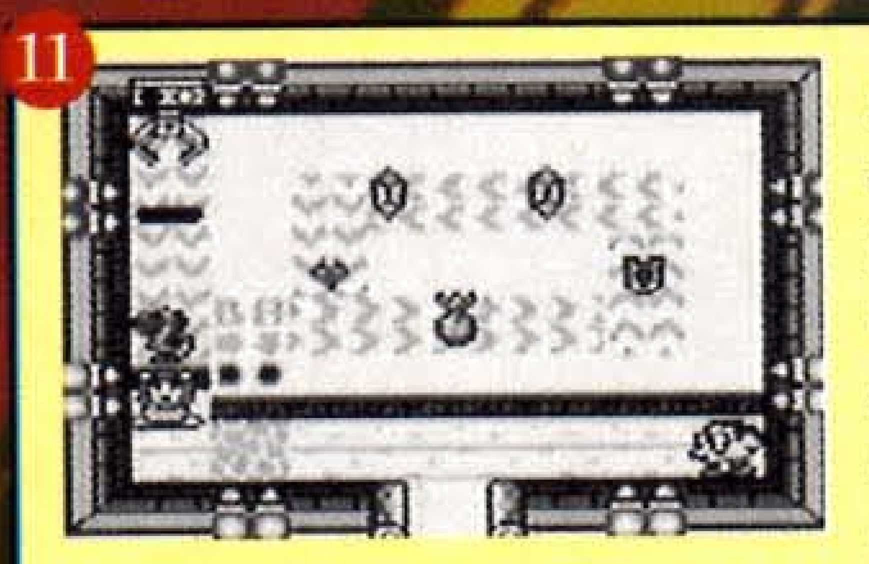
Después de destruir a los dos fantasmas de esta sala, descubrí un cofre que contenía el Brazalete del Poder.

9 

También me enfrenté a un malvado genio encerrado en una botella, al que confundí con el genio de Aladino, pero pronto me dí cuenta de que no me concedería ningún deseo, resultó ser el guardián que custodiaba el segundo instrumento musical, la Conch Horn.

10 

Comencé a buscar a la dueña de Bow-Wow, hasta que la localicé en esta casa de la aldea. Recuerdo que se puso muy contenta al ver a su pequeño amigo de nuevo.

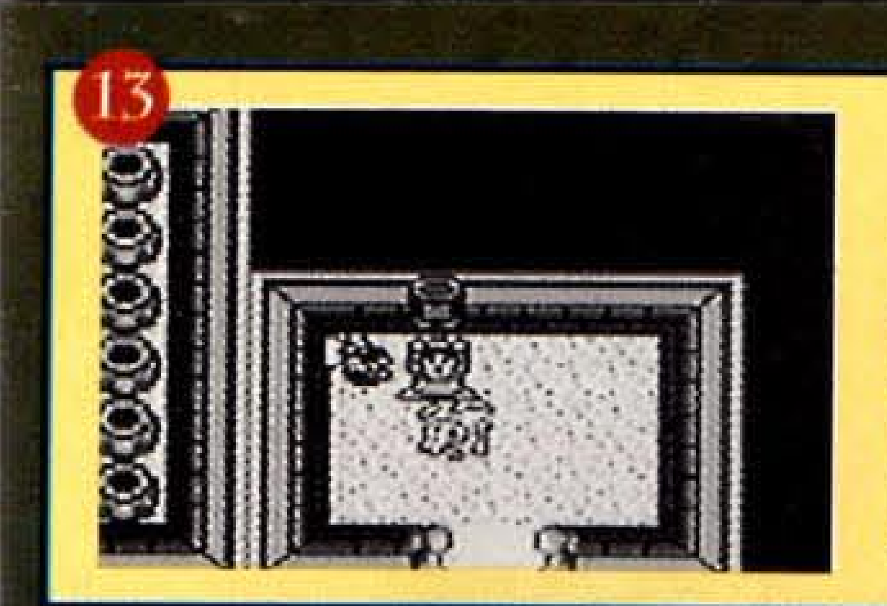
11 

Decidí entrar a probar fortuna en la casa de juego de la aldea. Allí dentro, gracias a mi habilidad, -modestia aparte- conseguí recuperar un pequeño muñeco de Yoshi.

12 

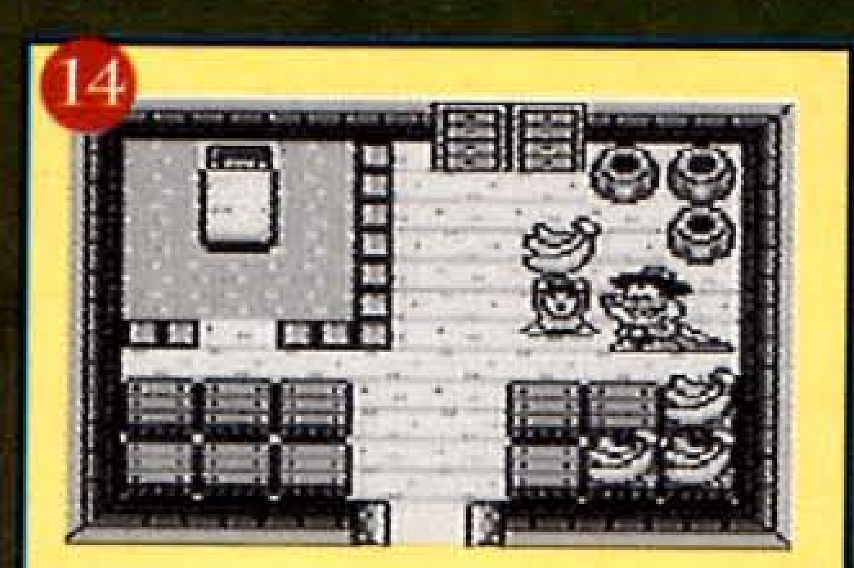

Después de explorar un poco el pueblo me adentré en esta casa, en la que encontré a una señora con su retoño entre sus brazos. El pequeño parecía triste y creí conveniente darle el muñeco de Yoshi que había conseguido con anterioridad. Su madre, como muestra de agradecimiento, me dio un pequeño lazo.

13



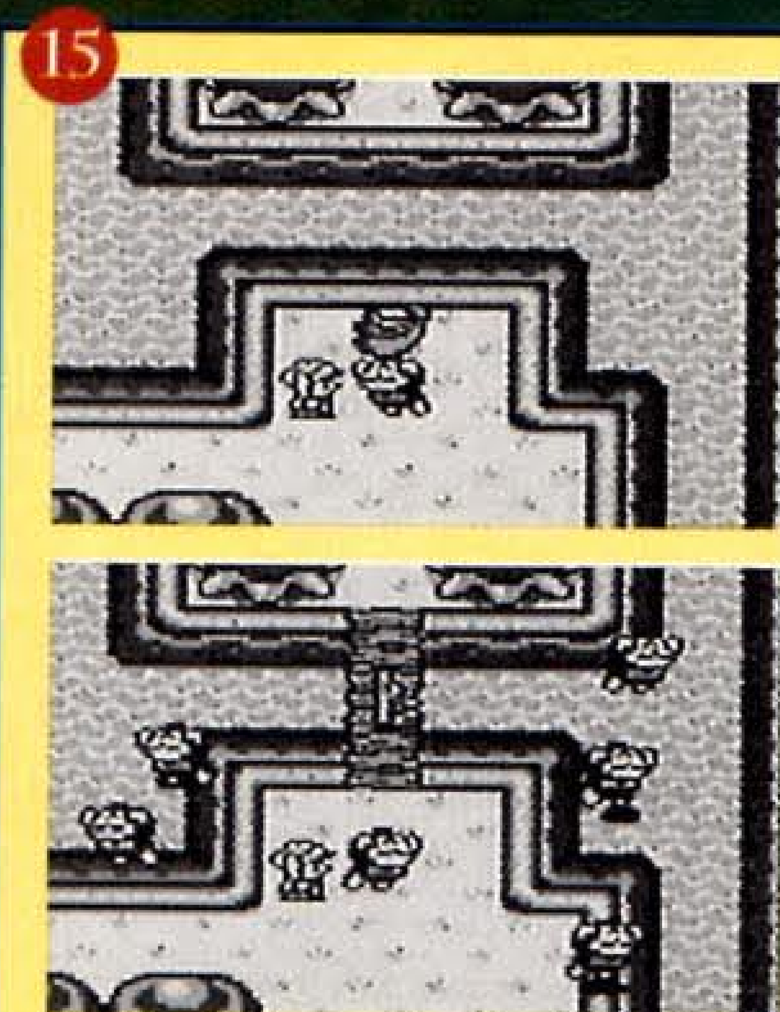
Volví a la casa en donde había dejado a Bow-Wow y entré en la habitación contigua a la casa. Hablé con el personaje que allí habitaba y le cambié el lazo por un bote de zumo.

14



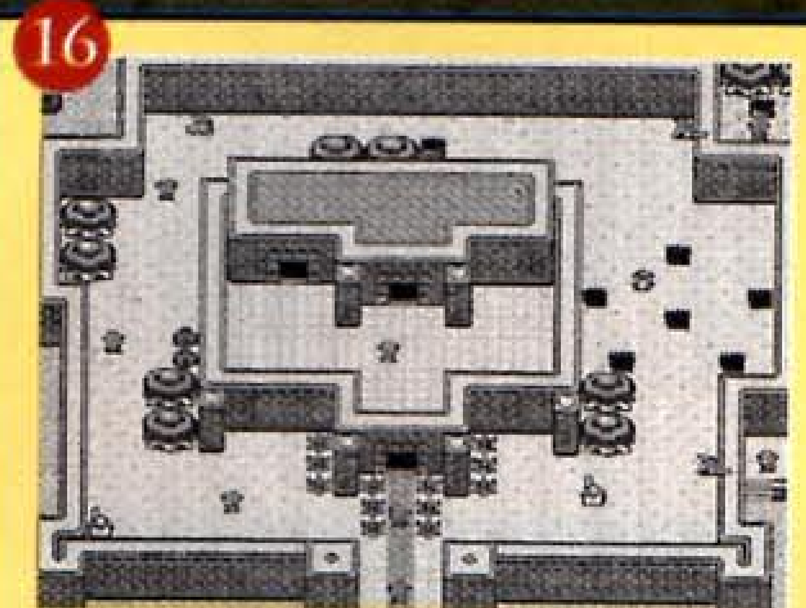
Me dirigí a la playa para intentar conseguir unos plátanos. Lo conseguí rápidamente al intercambiar el bote de zumo que tenía, por un racimo de plátanos.

15



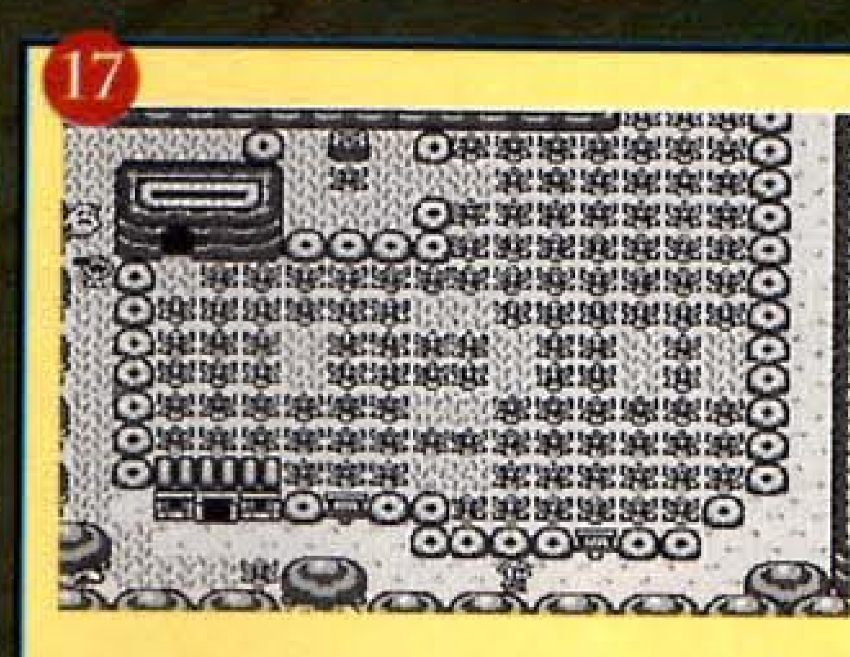
También me encontré con un mono llamado Kiki -qué casualidad, pensé, se llama como el mono que me ayudó en Super Nintendo a abrir el Palacio de la Oscuridad- así que, le dí unos plátanos y ayudado por unos amigos construyó un puente. Después me dejaron una rama.

16



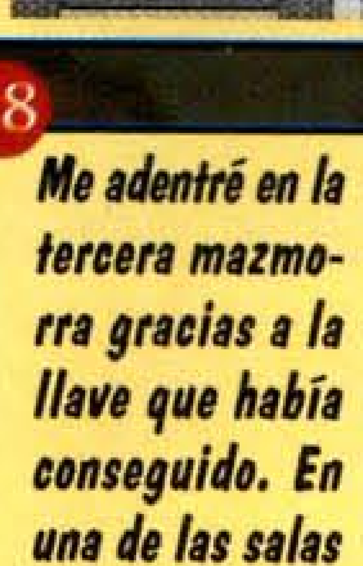
Mi siguiente paso, fue localizar dentro de esta pequeña fortaleza, las 5 hojas doradas que guardaba en su interior.

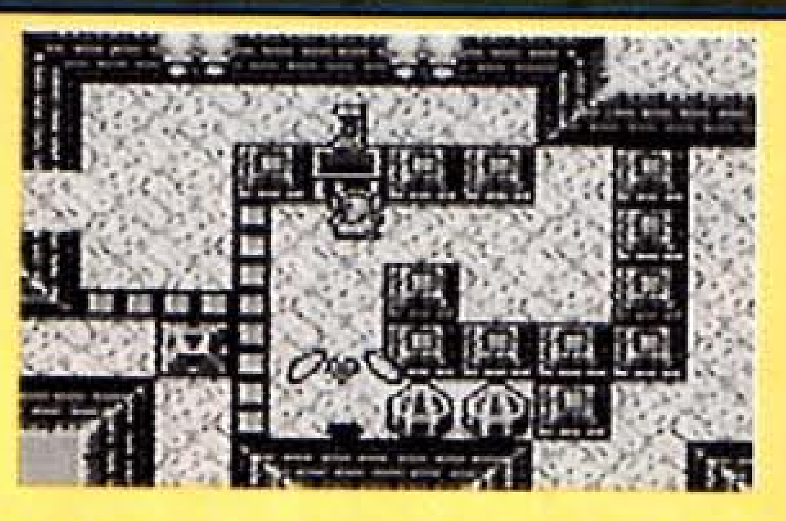
17



Cuando tuve en mi poder todas las hojas doradas, encaminé mis pasos a la Villa de Richard. Una vez allí, después de dialogar con el dueño y darle las hojas que había recuperado, éste me permitió acceder a su jardín. Comencé a cavar alrededor de la estatua de un búho y apareció la Slime Key.

18





Me adentré en la tercera mazmorra gracias a la llave que había conseguido. En una de las salas encontré un cofre, lo abrí y... ¡sorpresa!, me encontré en su interior las Botas de Pegasus.

19



Después de una violenta y encarnizada lucha contra este terrible ojo, pude recuperar otro de los instrumentos musicales de las sirenas, la Sea Lyli Bell.

20



Más tarde me encontré con un viejo amigo que me pidió la rama que antes me habían dado los monos. Se la dejé, y no se le ocurrió otra cosa que ponerse a hurgar en un panal de abejas, esto no gustó nada a sus dueñas y salieron tras él. Así que, aproveché que el panal había quedado vacío para guardármelo.

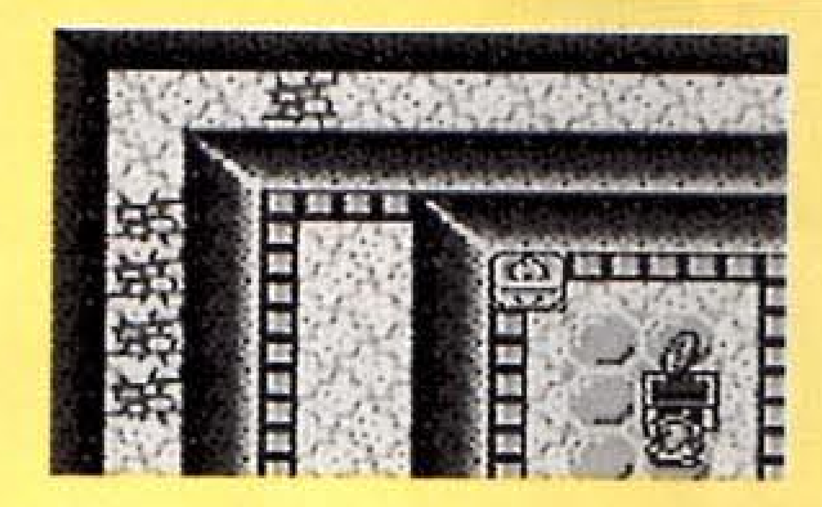
21



Volví a visitar a este cocinero, que ya me había comentado que necesitaba miel para una de sus recetas. Le ofrecí el panal lleno de miel y él, a cambio me regaló una piña.

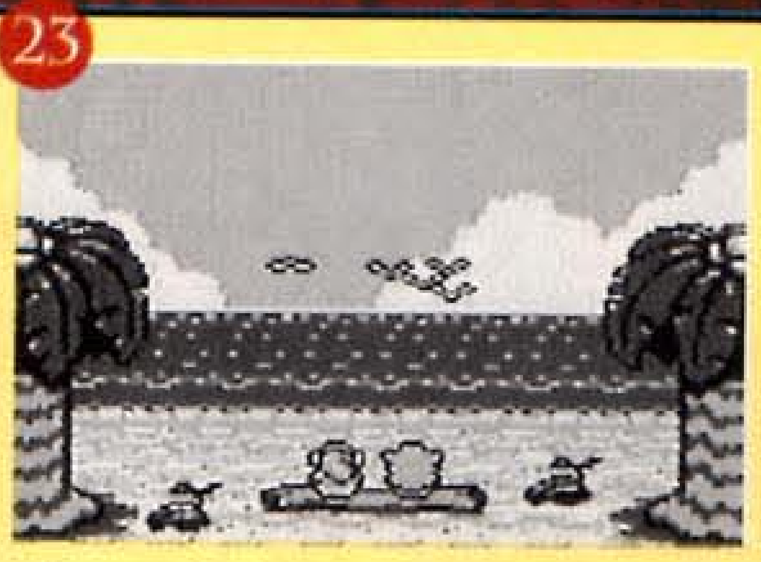
22





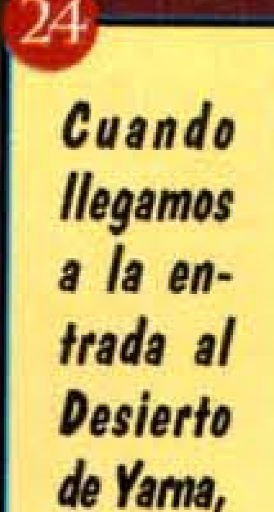
Regresé a la villa en la que había estado al principio de la aventura y me adentré en esta extraña casa. En su interior hallé una cama, y al tumbarme en ella me transportó a una sala en donde conseguí localizar una Ocarina.

23



Más tarde fui a buscar a Marin. La encontré en la playa, con su mirada perdida en el mar. Después de hablar un rato, ella decidió acompañarme, algo que le agradecí mucho.

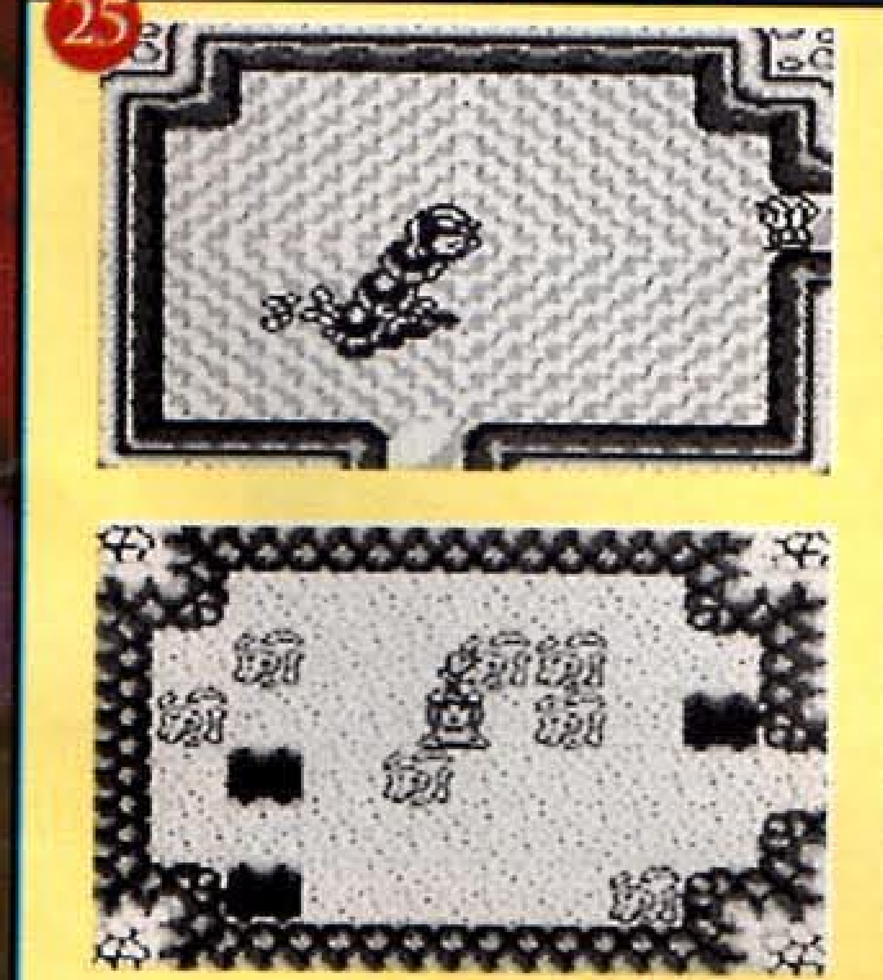
24





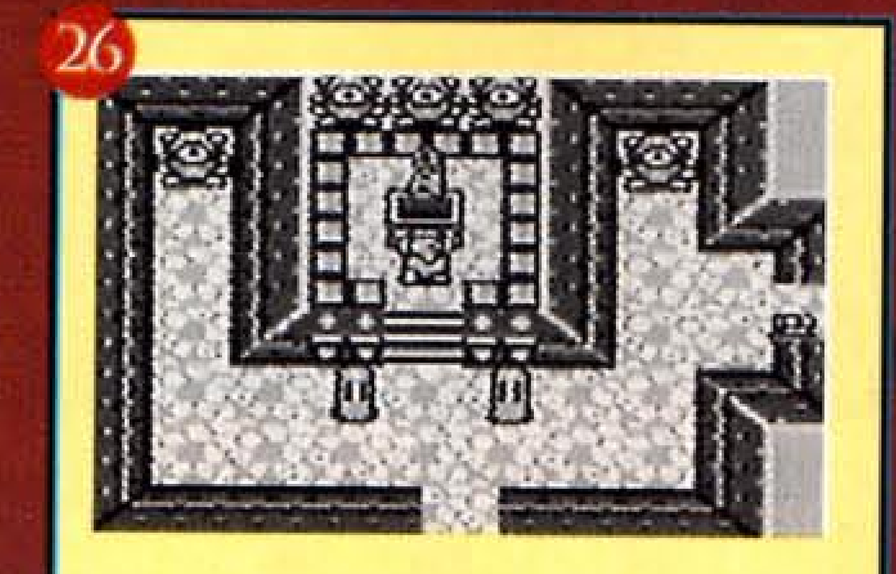
Cuando llegamos a la entrada al Desierto de Yama, nos encontramos con Lazy Walrus durmiendo en medio del camino. Marin dijo que le daría una sorpresa y comenzó a cantar, logrando despertarle y a la vez que se apartase del camino.

25



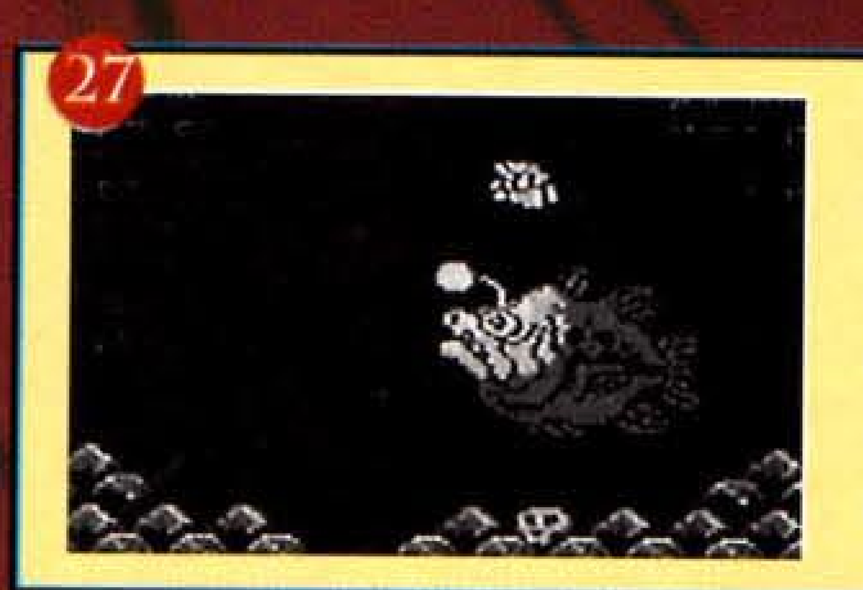
Dentro del desierto encontré una zona de arenas movedizas en la que habitaba un gran gusano, al que derroté gracias a mi espada. Mi recompensa fue obtener la Angler Key.

26



Después de indagar durante bastante tiempo por el interior de esta mazmorra, conseguí localizar un cofre que contenía unas aletas, que más tarde necesitaría para las zonas acuáticas.

27



Gracias a las aletas, pude adentrarme en una especie de estanque donde me tuve que enfrentar a un gigantesco pez, del que me deshice golpeándole en la cabeza. Tras esto pude recuperar el Surf Harp.

Lo siento, no tengo tiempo para contarte más, solo te digo que: Si esto te ha parecido difícil, no es nada comparado con lo que te espera. ¡La aventura comienza realmente ahora!.

Una casa de locos PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT™

De nuevo los miembros de la familia Addams se encuentran atrapados por peligrosos monstruos dentro de su propia casa. Pero esta vez su rescate depende del benjamín, Pugsley. ¿Crees que podrá conseguirlo?, ten en cuenta que no estamos hablando de una inocente criaturita, sino del travieso niño de los Addams. ¿Habrá algún monstruo que se le resista?. Nosotros pensamos que no, pero por si acaso, tu puedes ayudarle. Entra en la casa e investiga por todos los rincones: falsos muros, puertas invisibles, interruptores que abren y cierran caminos... son totalmente habituales en la casa de los Addams. Pero... antes de comenzar esta aventura presta mucha atención a estas dos páginas. En ellas podrás encontrar la localización de los miembros de la familia, los dos corazones extra de energía y una buena muestra de lo que te espera en cada una de las habitaciones de esta siniestra mansión. ¡Buena suerte y... adelante!.

OBJETOS DE AYUDA

ESCUDO
Protege a Pugsley frente a los enemigos durante un tiempo limitado.

ZAPATOS
Aumenta la velocidad de carrera de Pugsley.

GORRO
Al recoger este icono Pugsley podrá volar.

BONUS

CARAMELOS
Al recoger 25 caramelos se recargará uno de los corazones de Energía de Pugsley y con 100 de ellos, conseguirá una vida extra.

CORAZONES
Cada corazón que recoja Pugsley rellenará uno de sus puntos de Energía.

1-UP
Proporciona a Pugsley una vida extra.

LEYENDA


Objetos del decorado que deberás utilizar para ir avanzando.


Distintos enemigos que aparecerán a lo largo de la fase.



Enemigo Final.

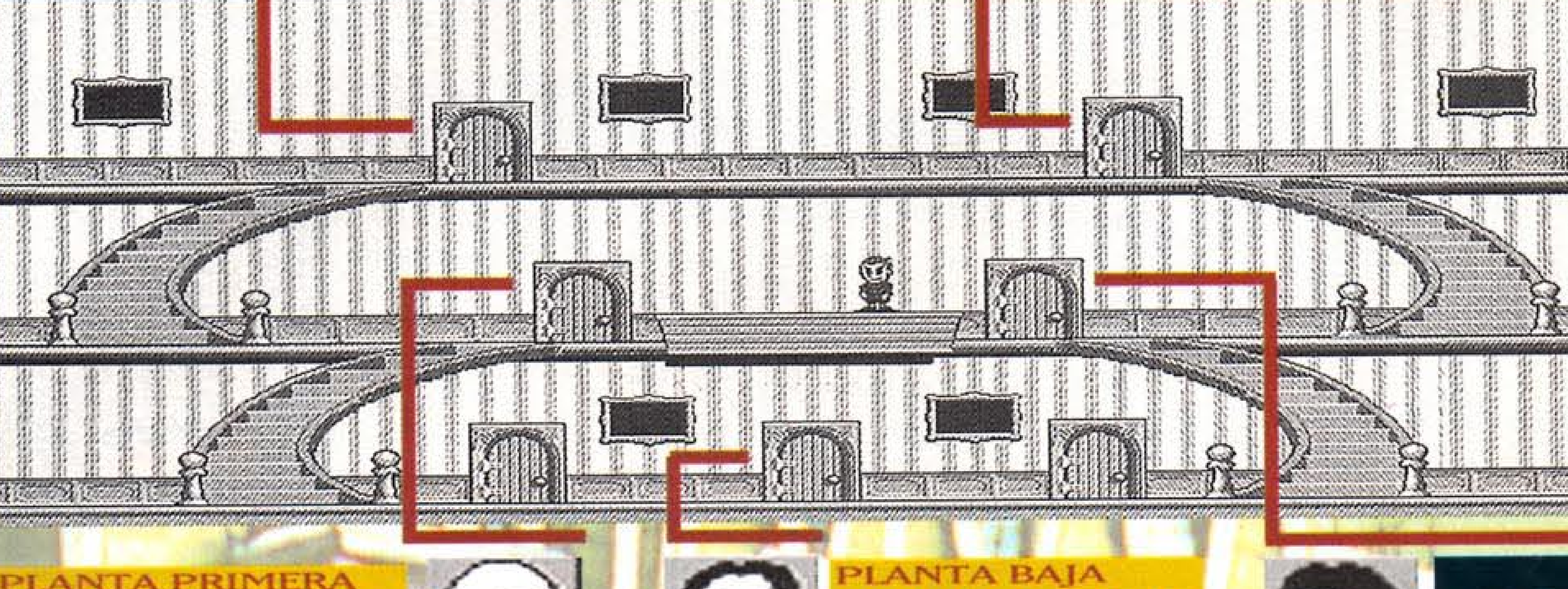


Fases:	Jugadores:	Vidas iniciales:	¿Posee Passwords?:
7	1	3	Sí

ESQUEMA GENERAL DE LA CASA


PLANTA SEGUNDA
PUERTA IZQUIERDA
GÓMEZ


PLANTA SEGUNDA
PUERTA DERECHA
ABUELA - CORAZÓN



PLANTA PRIMERA
PUERTA IZQUIERDA
TIO FESTER




PLANTA BAJA
PUERTA CENTRAL
MORTICIA



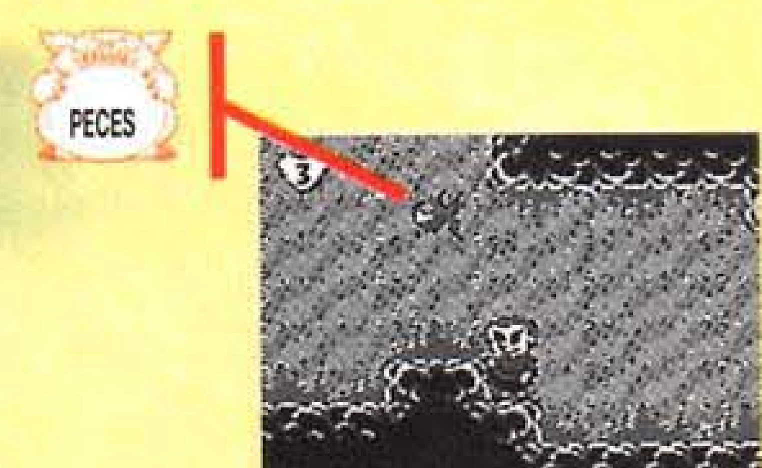
PLANTA PRIMERA
PUERTA DERECHA
WEDNESDAY - CORAZÓN

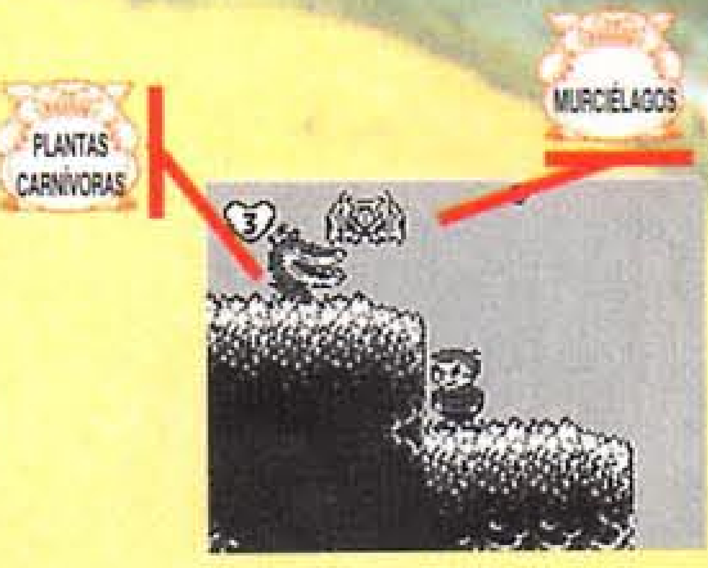
PLANTA BAJA

PUERTA IZQUIERDA

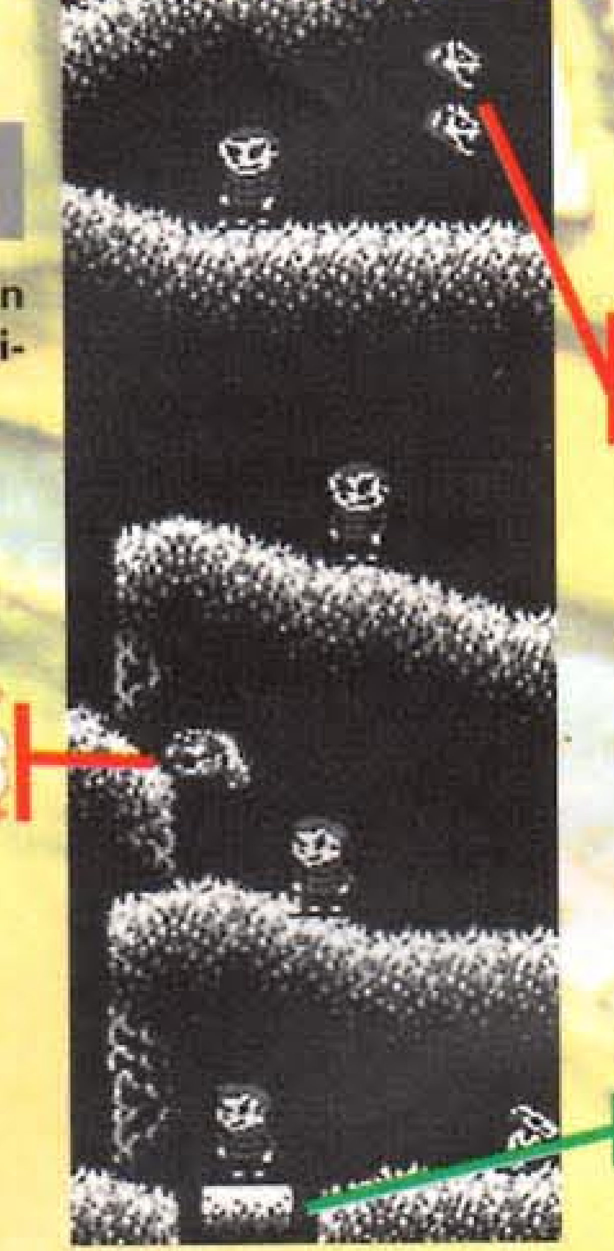
Dificultad de la Fase

Las cosas no empiezan mal del todo. En la cueva no vas a encontrar ningún gran enemigo y sin embargo, sí vas a conseguir un montón de vidas extra si investigas por todos los rincones.









PUERTA DERECHA


Dificultad de la Fase

Tampoco en el jardín medirás tus fuerzas con ningún enorme monstruo. A pesar de ello no bajes la guardia, habrá multitud de pequeños enemigos.









PUERTA CENTRAL

Dificultad Enemigo Final

Aquí tan sólo vas a encontrar un rival: el enemigo final del juego que tiene secuestrada a Morticia. Pero... sólo podrás enfrentarte a este gigantesco anciano cuando hayas rescatado al resto de los componentes de la familia. Para destruirle, colócate sobre cualquiera de las plataformas que están a ambos lados de él y desde ahí salta 6 veces sobre su cabeza. Verás entonces cómo desaparece y... tus problemas y los de la familia Addams habrán acabado definitivamente.

PRIMERA PLANTA

Ten mucho cuidado con los hechizos que te lanza esta fea bruja, ya que reducirán considerablemente tu energía. Para eliminarla, salta sobre el tío Fester, para que Pugsley esté más alto, y desde ahí, dirígete hacia la cabeza de tu enemiga. Cuando consigas golpearla 4 veces el tío Festar estará libre.

PUERTA IZQUIERDA

Dificultad de la Fase

Dificultad Enemigo Final

PUERTA DERECHA

Dificultad de la Fase

Dificultad Enemigo Final

ARAÑA

MONSTRUO

Al entrar por esta puerta vas a tener que enfrentarte a dos grandes enemigos: una enorme araña y un monstruo de grandes orejas. Para destruir a ambos deberás emplear el mismo prodecimiento: colocarte sobre cualquiera de las plataformas que están al lado de ellos y saltar desde ahí sobre sus cabezas. Sin embargo la recompensa será distinta: al destruir a la araña conseguirás un corazón extra de energía y cuando hayas acabado con el monstruo, Wednesday se verá por fin libre.

SEGUNDA PLANTA

PUERTA IZQUIERDA

Dificultad de la Fase

Dificultad Enemigo Final

Para acabar con este curioso rival sitúate, una vez más, sobre una de las dos plataformas, y desde ahí espera el momento en que las hachas dejen al descubierto la parte superior de tu enemigo para saltar sobre él. También serán cuatro los golpes necesarios para destruirle y rescatar así a Gómez.

PUERTA DERECHA

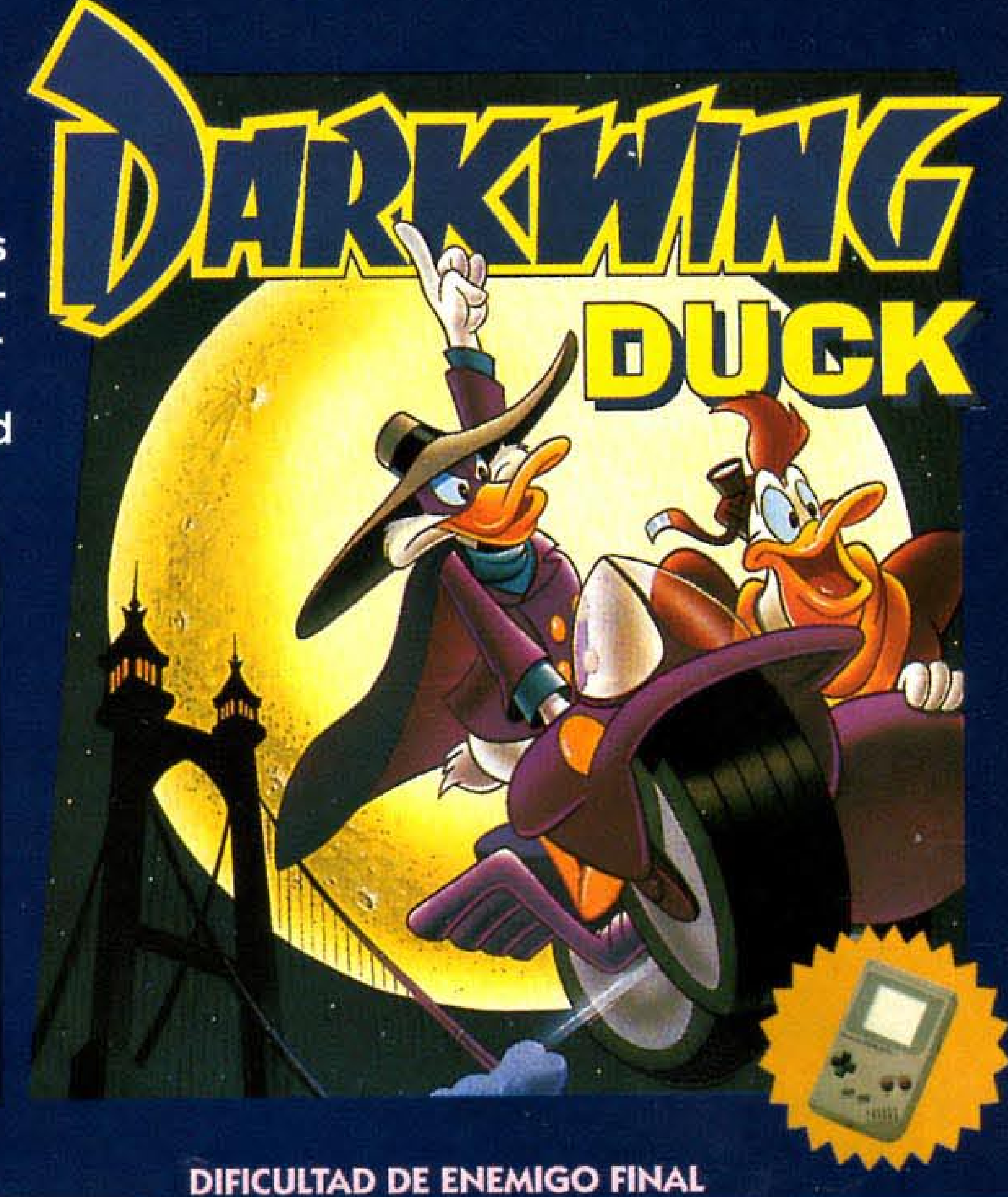
Dificultad de la Fase

Dificultad Enemigo Final

Destruir a este enorme muñeco de nieve será tremendamente fácil si te colocas a su espalda. En esta zona nunca te alcanzarán sus ataques y podrás saltar tranquilamente sobre su cabeza hasta destruirle. La Abuela Addams y el mismo Pugsley te lo agradecerán, ya que así sin más, habrás liberado a la primera y conseguido otro corazón extra de energía para nuestro protagonista.

EL JUSTICIERO ENMASCARADO

¿Buscas acción?, ¿te gusta correr grandes riesgos?. Si es así no lo dudes ni un momento más. Esta es tu oportunidad. La ciudad de San Pato corre un grave peligro y tú representando el papel del valiente Darkwing Duck puedes evitar una gran catástrofe. Tu objetivo: desarticular la mafiosa red F.O.W.L. enfrentándote, en siete peligrosas misiones, a igual número de despiadados villanos pertenecientes a dicha organización. Investiga en todos los rincones, mide bien tus saltos, dosifica adecuadamente tu munición... Sólo tu habilidad para desenvolverte a través de los distintos escenarios y tu buena puntería podrán llevar de nuevo la paz a la ciudad de San Pato.





QUACKER JACK

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

Soldados · Gas Pesado · Ganchos · Escaleras · END Quacker Jack · Gas Trueno · Tortugas · Plataformas · Murciélagos · Villanos · Poleas

Para destruir a esta especie de bufón, aparentemente simpático pero de muy malas intenciones, bastará con que le golpees en cualquier parte de su cuerpo, mientras esquivas las cáscaras de plátano que te tira el "incordiante monito" que está en la plataforma superior.

WOLFDUCK

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL



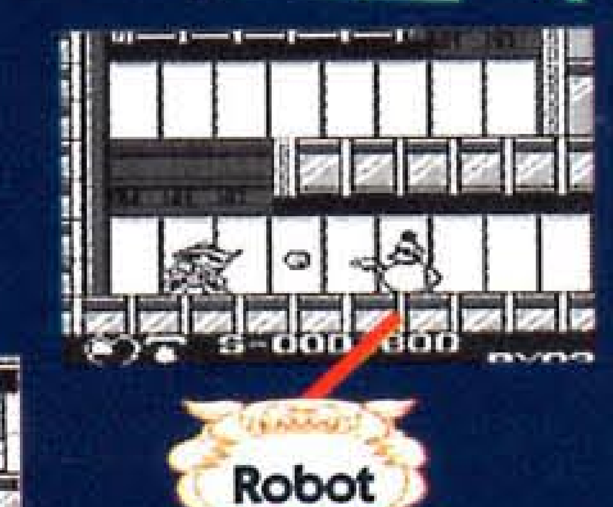
Agilidad, rapidez y fuerza son las características de Wolfduck. Pero, por supuesto, también tiene algún punto débil: en determinadas ocasiones sus músculos se "desinflan" y disminuye de tamaño. Este es el momento que debes aprovechar para hacer blanco sobre su cuerpo si quieres restarle energía. Por lo demás, esquiva sus ataques saltando por encima de él y rompiendo las cajas que te lanza con sus disparos.

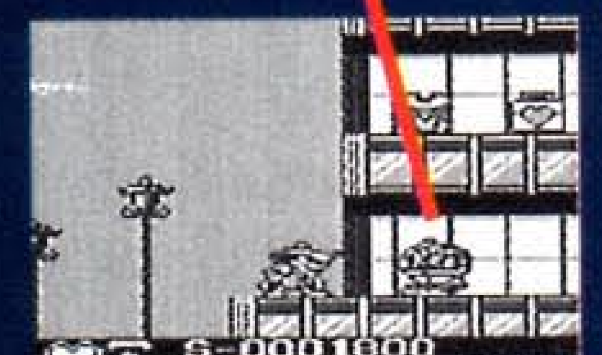
Gas Pesado · Soldados · Helicopteros · Ruedas · Globos · END Wolfduk





Farolas · Tortugas · Robot





LEYENDA

Objetos del decorado que deberás utilizar para ir avanzando.

Armas que puedes localizar en la fase.


Distintos enemigos que aparecerán a lo largo de la fase.



Enemigo Final.





LIQUIDATOR

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

Presta mucha atención a sus movimientos y dispárale cuando esté tocando su instrumento favorito: una especie de trompeta que muestra solamente en determinadas ocasiones. De este modo y teniendo mucho cuidado con los peces que se lanzan contra ti, podrás acabar felizmente esta fase.

MOLIARTY

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

Dispara rápidamente a las bombillas que poseen esas curiosas máquinas en su parte superior. Con ello conseguirás que Moliarty se dedique a repararlas y se olvide por completo de ti, momento que deberás aprovechar para atacarle tranquilamente.

MEGAVOLT

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

A pesar de su peligroso aspecto, no te preocupes, no es tan fiero como parece. Para acabar con él, lo único que deberás hacer es colocarte en la plataforma que él deje libre y dispararle desde ahí. Mientras tanto, para evitar ser dañado, salta por encima de sus disparos cuando la trayectoria de éstos sea horizontal y retrocede un poco hacia atrás cuando dispare verticalmente.

BUSHROOT

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

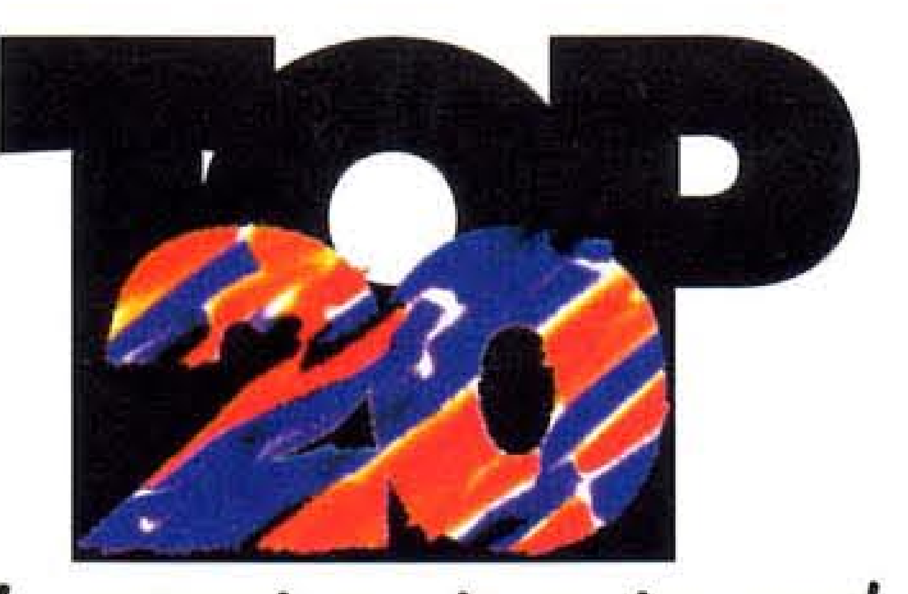
Sigue muy atentamente los movimientos que realiza este personaje y espera el momento en que se encuentre en el suelo para atacarle. Tus disparos sólo le afectarán cuando esté en esta zona de la pantalla. Y... respecto a esa molesta mano que aparece de vez en cuando de alguno de los candelabros, no le prestes demasiada atención, podrás esquivar muy fácilmente sus ataques saltando las piedras que te lanza.

FUERTE FLOTANTE F.O.W.L.

DIFICULTAD DE LA FASE

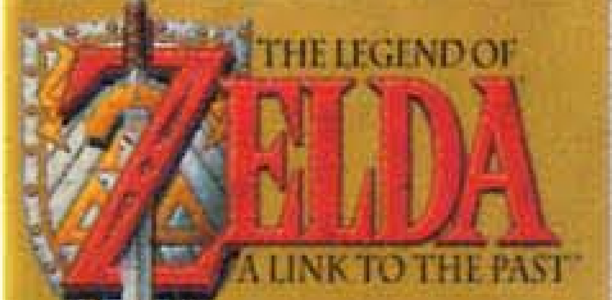
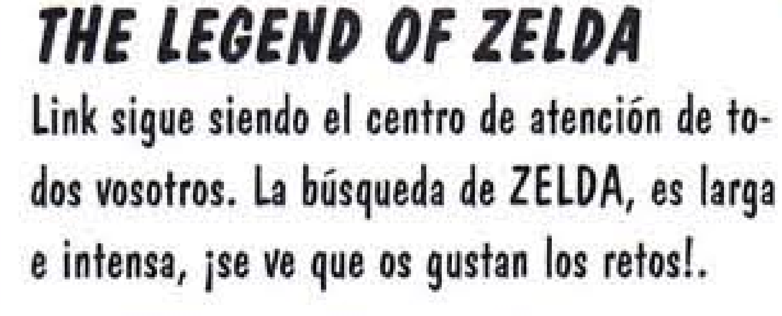
DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

Liberar a Steelbeak de esa especie de jaula donde está encerrado es tu primera misión. Para ello, dispara continuamente a las bolas que están en la zona izquierda de la jaula, así conseguirás romper la estructura de cristal y Steelbeak caerá al suelo. Una vez frente a él, aprovecha el momento en que no tenga una caja fuerte entre sus manos para dispararle. Tras varios disparos habrás conseguido desarticular la malvada organización F.O.W.L.



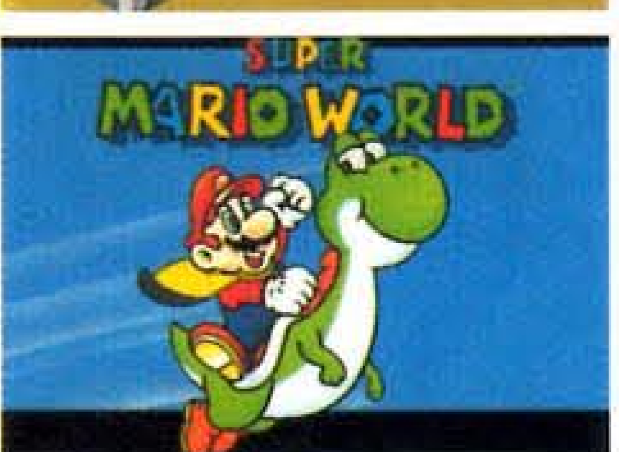
Ante vosotros tenéis la lista de éxitos más auténtica de juegos, bueno, y por qué no decirlo, la mejor. ¿Por qué es la más auténtica?, la razón es clara, porque está elaborada única y exclusivamente por vosotros, en base a las llamadas que recibimos de cada título,- en los meses de septiembre/octubre-. Y, ¿por qué la mejor?, porque es la lista de NINTENDO, ¡por supuesto!. ¿Conseguirá SUPER MARIO ALL STARS desbancar al ya legendario -y nunca mejor dicho- ZELDA?. Y en el caso de GAMEBOY, ¿seguiréis pensando que las nuevas aventuras de Mario no tienen rival?. La respuesta a estas y otras muchas incógnitas, las encontraréis en el próximo número, ¡están en vuestras manos, o mejor dicho en vuestras mentes!.

SUPER NINTENDO

1. THE LEGEND OF ZELDA

Link sigue siendo el centro de atención de todos vosotros. La búsqueda de ZELDA, es larga e intensa, ¡se ve que os gustan los retos!.



2. SUPER MARIO WORLD

Sobran las palabras, es él, el héroe con más carisma de los últimos tiempos, su permanencia en nuestra lista parece que va a ser eterna y más ahora con la llegada de SUPER MARIO ALL STARS.



3. STREET FIGHTER II TURBO

Vega, Bison, Sagat y Chun Li, siguen con más fuerza que nunca su lucha. Ahora con "turbo incorporado", han desbancando a su predecesor STREET FIGHTER II, pero continúan cerca, la pregunta es ¿por cuánto tiempo?.



4. SUPER MARIO ALL STARS

Aquí está, de nuevo Mario subiendo de manera imparable, con esta recopilación que tiene todos los ingredientes para llegar a ser "el imprescindible" en nuestro TOP.



5. STREET FIGHTER II

6. SUPER STAR WARS



7. JURASSIC PARK

Nuestra lista de éxitos, no podía escapar de la "dinosauriomanía".





8. BUBSY

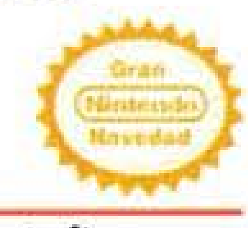
9. STARWING



10. SUPER SOCCER

11. SUPER MARIO KART

12. SUPER GHOULS'N GHOSTS



13. F-ZERO

14. ALADINO

Sin duda es uno de los candidatos más firmes para convertirse en el número 1 de nuestra lista. Seguro que en nuestro próximo TOP, estará pugnando contra los más poderosos de NINTENDO.





15. SUPER TENNIS

16. PILOT WINGS



17. WORLD LEAGUE BASKETBALL

18. R-TYPE

19. MARIO PAINT



20. BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

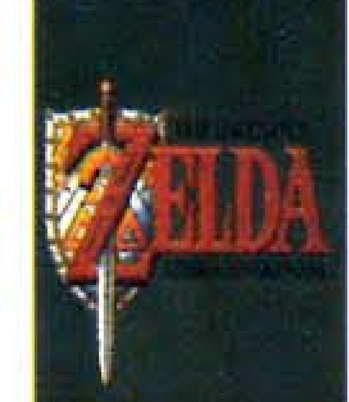


GAMEBOY



1. SUPER MARIO LAND 2

Parece que Mario no tiene rival, aunque con la llegada de ZELDA, ¡puede pasar de todo!.



2. THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Nadie dudaba del "poderío" de Link, pero por si acaso, aquí está demostrando de nuevo, su madera de líder.



3. SUPER MARIO LAND



4. TOP RANKING TENNIS

El deporte siempre resulta una buena afición, y más si la podemos realizar a través de nuestra portátil preferida, ¿verdad?...



5. JURASSIC PARK

Continúa la fiebre de los dinosaurios, esta vez en GAMEBOY.



6. MYSTIC QUEST

Magia, aventura, enigmas... está claro que los misterios por resolver os atraen irremediablemente.

7. DUCK TALES

8. MICKEY'S DANGEROUS CHASE



9. MEGAMAN 2

10. JOE & MAC



11. NINTENDO WORLD CUP

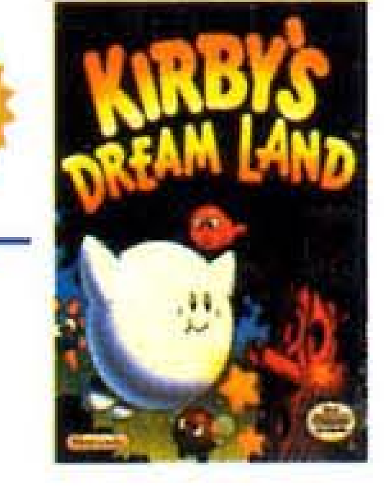


12. DR. MARIO



13. KIRBY'S DREAMLAND

Parecía dormido... pero Kirby ha tomado vitaminas y resurge con mucha fuerza.





14. EL IMPERIO CONTRAATACA

15. MARIO & YOSHI

16. BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD

17. DARKWING DUCK



18. YOSHI'S COOKIE



19. KWIRK



20. ADDAMS FAMILY 2




EL CEREBRO DE LA BESTIA   SUPER 16 BITS

Disney's Aladdin





Deseo concedido. Lo has pedido y ya tienes en tu Super Nintendo, Super 16 Bits "Aladdin", la más alucinante aventura de Walt Disney.
Un juego de 16 megas tan real que te aparecerá estar viendo una auténtica película de dibujos animados. Por la animación del personaje, la definición de los gráficos y su sorprendente banda sonora, que incluye los superéxitos: "Whole new world" y "Friend like me".
¡Frótate las manos!, saca todo el genio que llevas dentro y disfruta de la magia y genialidad de Aladdin.
Tienes en tus manos el inigualable poder de la máquina maravillosa: Super Nintendo.



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

EL CEREBRO DE LA BESTIA SUPER 16 BITS

SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK

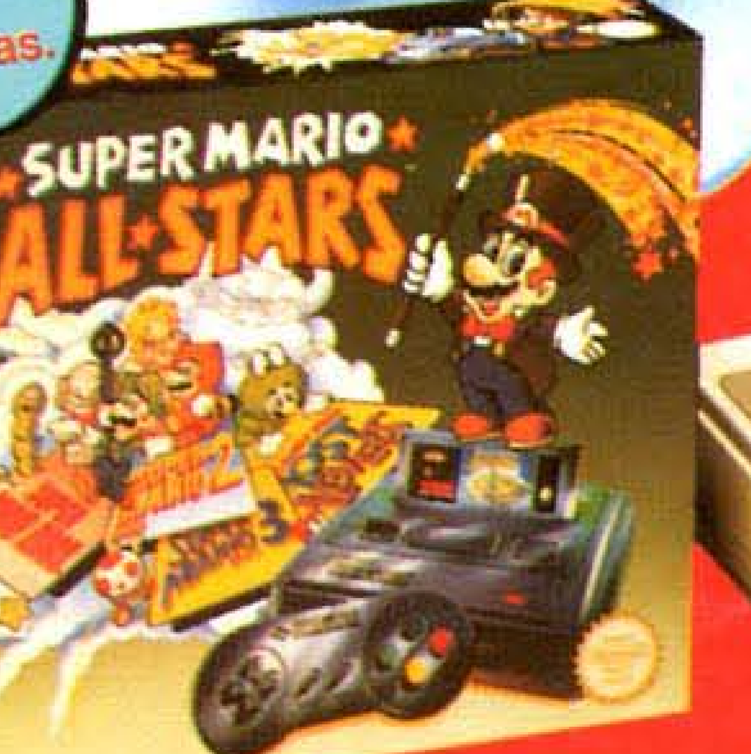
SUPER MARIO ALL STARS™

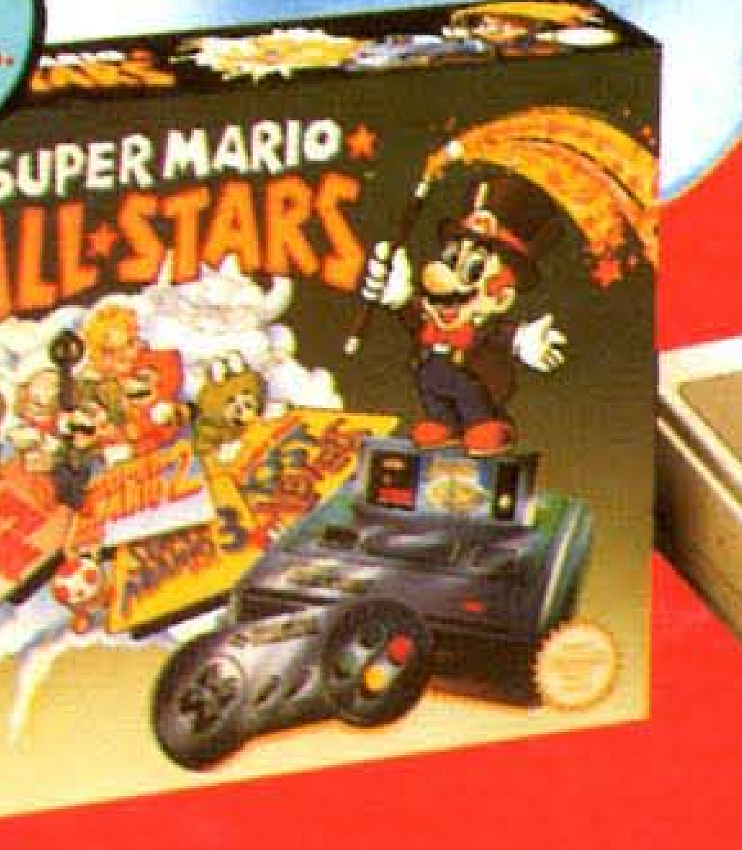
MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)













SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID